INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 25000 zł 10/94

Świat Gier Komputerowych



INFERNO

UNIVERSE

ON THE BALL

JUNGLE STRIKE

ISHAR 3 (SOLUCJA)





CZEŚĆ!

Zapewne wielu z Was z niecierpliwością czekało na ten numer. Oczywiście, nie tylko po to, aby rozkoszować się kolejną porcją opisów gier, ale także aby poznać rozwiązanie naszego KONKURSU-GIGANTA. Zajrzyjcie wobec tego na str. 62. Znajdziecie tam zestaw prawidłowych odpowiedzi i, co ważniejsze, listę zwycięzców. Jeśli wśród wygranych nie znajdziecie swojego nazwiska, nie martwcie się - już w grudniu następny konkurs i następna szansa.

W tym numerze znów poszerzyliśmy zakres działalności. Specjalnie dla Was przygotowany został rodzynek w postaci artykułów-zapowiedzi o Wing Commanderze 3 i Inferno. Nie są to klasyczne opisy, a raczej opowieści o powstawaniu tych gier. Ciekawe, czy ta forma wypowiedzi przypadnie Wam do gustu. Koniecznie napiszcie do nas, co o tym sądzicie!

Kolejną niespodzianką jest powrót na łamy **ŚGK** cyklu o komputerowych RPG, tym razem w ujęciu Jacka Piekary. Pierwsza część wydać się może nieco zbyt ogólna, ale niemniej jest ona konieczna, gdyż stanowi coś w rodzaju wprowadzenia w temat. Następne części będą już poświęcone konkretnym problemom - elementom występującym w komputerowych RPG.

Korzystając z okazji, chciałbym także zapowiedzieć, że już od następnego numeru będzie kontynuowany cykl opisów gier z serii Forgotten Realms. To w prezencie dla tych wszystkich, którzy o wielu miesięcy prosili nas o to w listach.

Gwoździem programu jest oczywiście solucja gry Ishar 3. Ale jeśli dobrze przejrzycie ten numer **ŚGK**, z pewnością zauważycie, że nie tylko. W dziale TRYBUNY zamieszczamy prawdziwą rewelację - wywiad z właścicielami polskiej wersji Quasara, który u nas nosi nazwę Energise. Tak, tak, to nie żart, w Polsce już także można się w to bawić, choć na razie tylko w Gdyni! Ale... albo przeczytajcie sami.

I ostatnie dwie sprawy. Firma Commodore (centrala amerykańska), która kilka miesięcy temu ogłosiła swoją upadłość, została (wreszcie!) wykupiona przez oddział w Wielkiej Brytanii. Plany są wielkie i szlachetne. To po pierwsze. A po drugie, jak zapewne miłośnicy małego commodorka zauważyli (trudno, żeby nie), z **ŚGK** zniknęła działka C-64. Kochani, nie zamartwiajcie się, to była tylko chwilowa przerwa. Od następnego numeru ruszamy ponownie. Szerzej piszę o tym zresztą w dziale LISTY.

Do zobaczenia za miesiąc! Szukajcie nas w kioskach 6. listopada!

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Rok 2. Numer 10.

REDAKTOR NACZELNY: Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO: Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY: Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY: Grażyna Zubik

GRAFIKA: Monika Beyger

REDAKCJA: Tomasz Łoboda, Agnieszka Przybylska, Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA: Tomasz Dominiak, Tomasz Kokoszczyński, Dariusz Lewkowski, Arkadiusz Matczyński, Dominik Młyński, Piotr Orcholski, Jacek Piekara, Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45 51 18, fax 22 64 03

DRUK:
"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

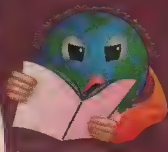
DYREKTOR WYDAWNICTWA: Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
PWH ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

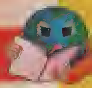
OKŁADKA: Krzysztof Wirszyłło

PLAKAT: Krzysztof Wirszyłło

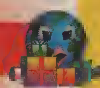


Świat Gier Komputerowych

TRYBUNA



NOWOŚCI



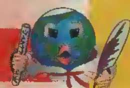
TRIKI



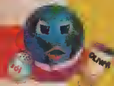
HITY



OPISY



DODATKI



INFERNO

O "Inferno" mówi się już chyba od ponad roku. Gra wciąż jest poprawiana, dopracowywana, pieszczona. Ale nie ma się co oburzać - chodzi przecież o nasze, Graczy, dobro.





ON the BALL

Wciąż trwa szaleństwo na punkcie footballu. "On the Ball" jest najlepszym tego przykładem. Tyle tylko, że nie jest to manager wtórny, ale naprawdę oryginalny. Na szóstkę z plusem!

JUNGLE STRIKE

Druga część "Desert Strike". Jeszcze do niedawna obiema grami mogli się cieszyć jedynie właściciele Amig, ale teraz swoją zręczność mogą trenować również pecetowcy.



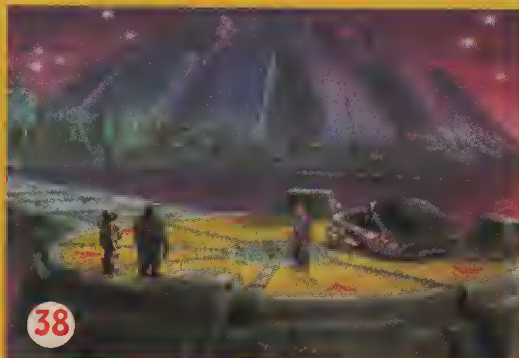


ISHAR 3 - sol.

Miesiąc temu publikowaliśmy recenzję tej gry. Było w niej o legendzie świata Ishar i o stronie technicznej samej gry. Dzisiaj czas na SOLUCJĘ, czy dokładne przejście gry.

UNIVERSE

Kolejny program z gatunku gier przygodowych, ale w specjalnym wydaniu. Po pierwsze, super graficzna oprawa, zaś po drugie, świetna fabuła - czy trzeba dodawać coś jeszcze?





* listy * listy * listy * LISTY *

Cześć!

Oto kolejna porcja Waszych listów. Jak wiecie, na tej stronie zamieszczane są tylko fragmenty Waszych wypowiedzi, ale staram się wybierać te, które moim zdaniem są najważniejsze. Jednocześnie chciałbym zaręczyć, że wszystkie Wasze listy (bez wyjątku!) są w redakcji uważnie czytane i analizowane. Dlatego nie musicie zaklinać się, przeklinać nas lub komukolwiek grozić.

Przejdźmy jednak do rzeczy.

Wiem, że łączy się to z pewnymi trudnościami, ale czy nie moglibyście więcej miejsca na Waszych łamach poświęcić C-64?

Wojtek (nazwisko nieczytelne)
Koszalin

Dokładnie wygląda to tak. Powiększenie działki C-64 nie wymaga od nas tak naprawdę żadnego specjalnego trudu. Ot, wystarczy zlecić autorom napisanie odpowiedniej ilości recenzji i po krzyku. Nie tu leży problem. Chodzi o to, że wciąż zastanawiamy się nad sensownością tego działu. Z jednej strony, skoro istnieje taka potrzeba, należałoby ją zaspokoić, z drugiej - rozwój gier komputerowych na pewno nie zmierza w kierunku wykorzystywania tych maszynek, a idzie wszakże o utrzymanie się na topie i informowanie o nowościach światowych i krajowych. Zresztą żeby nie było tylko na nas, powiem, że zdania Czytelników, czyli Wasze, dotyczące podejmowania tej tematyki są również dokładnie podzielone - od pełnej akceptacji aż po ostrą krytykę. Jak z tego wybrnąć? Chyba tylko zachowując dotychczasową, jednostronicową formę. Commodorowcom musi to, niestety, wystarczyć (w końcu jest to pismo o grach w ogóle), zaś przeciwnikom - nie przeszkadzać (w końcu nie każdego stać na super sprzęt).

Przy okazji, ostatnie wstrzymanie publikacji działu C-64 nastąpiło z przyczyn technicznych. Za miesiąc wznawiamy działalność, a asortyment nawet się poszerzy, bo dostaliśmy kilka ciekawych programów.

Mam do Was dwa pytania:

1. Czy X-Wing jest już na Amigę. Jeśli jest, to czy można wiedzieć na ilu dyskach. Pytam się, ponieważ w jednym ze sklepów komputerowych powiedziano mi, że nie ma X-Winga na Amigę, a jeśli będzie, to tylko w wersji CD, natomiast w jednym z numerów ŚGK napisaliście, że gra ta jest już dostępna na ten komputer. Jak wygląda prawda?

2. Czy będzie dostępna gra Betrayal at Krondor na Amigę?

A.K.
Częstochowa

Przypuszczam, że chodzi Ci o fragment z opisu tej gry w ŚGK 3-4/93. "Uważam, że firma Lucas Arts w najbliższym czasie wypuścić na rynek wersje programu X-Wing na inne komputery 16-bitowe." Autor wspomnianego tekstu, jak to wynika z cytatu, tylko domniemywa, że takowa wersja powstanie (zresztą my też mieliśmy takie informacje). Niestety, prognoza ta okazała się przedwczesna, ponieważ jak dotąd X-Wing na Amigę nie powstał (podobnie jak zapowiadana na ten komputer wersja Wing Commandera 2). Ale nie wszystko stracone! Zajrzyj do działu "Plotki, ploteczki". Znajdziesz tam informację o możliwości powstania upragnionej gry na Twój komputer. Czy tym razem obietnice producentów się spełnią? I czy będzie to wersja na A600 (nie sądzę), A1200 czy CD32? Poczekamy, zobaczymy.

Jeśli natomiast chodzi o grę Betrayał at Krondor, to szczerze Ci powiem, Wojtku, że o wersji na Amigę nic, ałe to nic nie słyszałem i nie sądzę, żebym w najbliższej przyszłości usłyszał. A szkoda...

Chciałbym się dowiedzieć, czy istnieje możliwość zatrudnienia się u Was. Nie chodzi mi o współpracę korespondencyjną, ale o normalną pracę. Jakie warunki powinien spełniać potencjalny kandydat, oprócz wyższego wykształcenia i znajomości komputerów? Czy o zatrudnieniu decyduje kolegium redakcyjne ŚGK czy też kierownictwo ALFINU?

J.G.
(adres znany redakcji)

Zacznę od końca. O zatrudnieniu nowego pracownika w redakcji ŚGK ostatecznie decyduje wydawca tegoż pisma, a dokładniej dyrekcja firmy ALFIN, natomiast kolegium redakcyjne może zasugerować wydawcy potrzebę zatrudnienia danej osoby. Ponad pół roku temu zaszła konieczność naboru nowych pracowników i we współpracy z nami wydawca zatrudnił nowych ludzi. Od tej pory praktycznie skład zespołu został ustalony i w najbliższym czasie nie przewidujemy jego powiększenia. Jedyną formą współpracy, która zresztą w przyszłości może zaowocować zatrudnieniem u nas na stałe, jest pisanie do ŚGK artykułów.

1. Chcę kupić komputer A1200 lub 386DX/40. Doradźcie mi, co mam wybrać. Komputer chcę wykorzystywać do pisania gier (chciałbym kiedyś jakąś napisać), a także do pracy ekonomisty, czy jak się to popularnie mówi - biznesmena (chodzę do liceum ekonomicznego).

2. W numerze kwietniowym opisaliście prima-aprilisową grę "Space" i pisaliście, że tej gry nie ma. Skoro tak, chciałbym się podjąć jej napisania na komputer, który mi doradzicie. Czy moglibyście napisać, w jakim języku miałbym wykonać tę grę, na jakim sprzęcie zostały wykonane ilustracje i czy mógłbym prosić o więcej szczegółów o tej grze?

3. Weszła ustawa o prawach autorskich, więc zwiększyła się sprzedaż gier. Niektórych jednak nie stać na zakup gry za 1 mln zł. Chciałbym otworzyć coś w rodzaju wysyłkowej giełdy, to znaczy, że skupowałbym i sprzedawał używane licencjonowane gry. Chciałbym występować pod nazwą ARGIN. Stąd moje pytania:

Czy musiałbym to rejesterować jako firmę?

Czy musiałbym płacić jakiś podatek?

Artur D.
Jaworzno

Odp. 1. Wybór nie jest łatwy. Każdy amigowiec powie Ci, Arturze, że najlepszym zakupem jest A1200, zaś każdy pecetowiec, że 386DX. I w pewnym sensie każdy z nich będzie miał rację. Wybrać coś jednak trzeba - i to tak, żeby potem nie żałować. Moja więc rada brzmi tak: kup 386DX. Kryterium w Twoim przypadku stanowi praca zawodowa. Faktem jest, że gry można pisać zarówno na jednym, jak i na drugim komputerze. Znam nawet takie przypadki, że twórcy software'owi robią niezłe gierki na zwykłej A500 (!) i takich, którzy bawią się w to samo na normalnym AT (!). Oczywiście, dzieje się to kosztem wysiłku, ale efekt jest wystarczający. Niemniej faktem też jest, że wszelkie biura, banki i instytucje mają na stanie komputery klasy IBM i posiadanie 386DX pozwoli Ci na poznanie przyszłych warunków pracy i przygotowanie się do zawodu. Trzeba też szczerze sobie powiedzieć, że odniesiesz korzyść także jako gracz, gdyż obecnie istnieje więcej gier na peceta, niż na amigę (choć wcale nie jest pewne czy stan ten potrwa długo).

Odp. 2. Jeśli chodzi o nieistniejącą grę "Space", to po pierwsze, najpierw musisz uzyskać zgodę na wykorzystanie scenariusza od autora opisu (w czym ŚGK może pośredniczyć). Po drugie, musiałbyś założyć, że będzie to gra na kompakcie, gdyż scenariusz sugeruje, iż jest to gra nazbyt obszerna, aby można było zmieścić ją na kilku dyskach (a docelowo na HD). Po trzecie, musiałbyś wynająć kilku ludzi do pomocy (i to specjalistów), bo rzecz w założeniach wygląda na naprawdę obszerną (ma być przecież bogatsza od Frontiera, a tego pan Braben robił przez 5 łat!). Wreszcie po piąte, podobno (choć nie jest to informacja stuprocentowa) prowadzone są już prace nad grą, która będzie przypominała "Space" (jeśli dowiem się czegoś konkretnego, niezwłocznie wszystkich naszych Czytelników poinformuję). I ostatnie dwie rzeczy dotyczące wspomnianej gry. Ilustracje, bo wielu z Was pyta o to do dzisiaj, wykonał nasz grafik, Krzysztof Wirszyłło (osobiście!). Używał do tego celu A4000 i programu graficznego Brilliance. Natomiast w kwestii większej ilości szczegółów na temat gry-widma po prostu nie jestem w stanie przedstawić, ponieważ one nie istnieją. Autor zabawił się w wymyślenie hipotetycznej gry, a grafik ubrał to w formę. Na tym sprawa została zamknięta i puszczona w niepamięć.

Odp. 3. Jeśli zamierzasz otworzyć własną firmę funkcjonującą na zasadach, o jakich wspominasz w liście, to będziesz musiał zarówno ją zarejestrować, jak i płacić później stosowne podatki. Zwolnieniem z tego obowiązku byłoby założenie czegoś na kształt klubu (nieformalnego stowarzyszenia), w którym jego członkowie mogliby bezpłatnie wymieniać między sobą oryginalne oprogramowanie na zasadach koleżeńskich.

Proszę Was bardzo, abyście mi doradzili, który komputer jest lepszy: A1200 czy Amiga CDTV.

Rafał Buch

Krótkie pytanie, więc krótka odpowiedź. Nowocześniejszym komputerem i, moim zdaniem, dającym większe możliwości rozwoju jest A1200. Możesz zresztą podłączyć do niego CD-ROM (już jest w sprzedaży) i będziesz miał wówczas możliwość odtwarzania amigowskich kompaktów (tych z CD32).

Mam kilka pytań dotyczących Amigi 600:

1. Czy jest to komputer dobry, czy warto go kupić?

2. Do ilu megabajtów pamięci można go rozszerzyć?

3. Czy gry Gunship 2000, Mortal Kombat, Body Blows Ultimate, Another World, Sierra Soccer, Manchester United, Sensible Soccer i The Settlers będą chodzić bez zarzutu?

Jarek Jeżowski
Chorzów

Odpowiadając w dużym skrócie. A600 jest to komputer starszej generacji, choć lepszy od A500 (obydwa typy nie są już zresztą produkowane, stąd ich niska cena). Nie posiada on klawiatury numerycznej (którą wykorzystują niektóre gry, np. Ishar), ale za to ma wbudowany od razu modulator TV (czyli zamiast monitora wystarczy zwykły telewizor). Poza tym A600 posiada standardowo kontroler (A500 go nie ma), który umożliwia zainstalowanie dysku twardego (co zmniejsza koszty). A600 działa na Kickstarcie 2.0 (Kickstart 1.3, starszy i gorszy, ma A500), przez co nie wszystkie starsze gry będą na niej chodzić, ale nowsze z pewnością tak (gry, które wymieniłeś, powinny działać poprawnie). Maksymalnie A600 można rozszerzyć do 9.5 MB RAM, co wystarcza aż nadto. Osobiście radzę, jeśli to możliwe, dołożyć jednak trochę pieniędzy i kupić A1200 (lub CD32), bo to właśnie na ten sprzęt będzie powstawało coraz więcej nowych gier i programów.

P.P.



PRACA KONKURSOWA

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Producent:

E.H. International Soccer to niewątpliwie najlepszy program symulujący grę w piłkę nożną na 8-bitowce. Miałem okazję poznać tę grę zarówno na "spektrumnie", jak i na "commodorku". Z ***E.H. International Soccer*** konkurować może jedynie ***Microprose Soccer***, bo wśród innych symulatorów meczów piłkarskich program ten nie ma sobie równych.

Do zalet ***E.H. International Soccer*** należy przede wszystkim grafika, choć i muzyka stoi na co najmniej przyzwoitym poziomie. Jest to gra niezwykle wprost rozbudowana. Na boisku może rywalizować osiem drużyn sterowanych przez ośmiu trenerów. Gracze mają możliwość kreowania swoich drużyn, tzn. wyboru ich nazwy (np. Milan Milanówek czy Leśnik Margolin), nazwisk zawodników oraz oczywiście trenera, a także ustalenia siły, szybkości i umiejętności ofensywnych lub defensywnych swojej drużyny. Rzecz jasna, można też wybrać kolory kostiumów, w których występować będą przez cały sezon drużyny, a także kolor murawy.

Skład jest na tyle szeroki, że pozwala na selekcję graczy. Kilku z nich musi pozostać niestety na ławce rezerwowych. Wyboru można dokonać na podstawie skuteczności poszczególnych piłkarzy, bo do wglądu jest także tabela najskuteczniejszych strzelców każdej drużyny (bardzo pomocna przy ustaleniu taktyki - od razu wiadomo, którego z przeciwników należy "wyeliminować"). Oczywiście, raz wpisane składy można zgrać na taśmę lub dysk i w dowolnym momencie odtworzyć.

Tak więc mamy osiem drużyn z możliwością sterowania nimi przez ośmiu różnych graczy. Ale to jeszcze nie wszystko. Można również grać we dwóch w jednej drużynie (oczywiście, w przypadku braku dostatecznej liczby chętnych do rozgrywek, poszczególnymi teamami może sterować komputer).

Także wybór formy rozgrywek jest dość szeroki: liga (7 lub 14 kolejek), rozgrywki pucharowe oraz mecze towarzyskie i praktyka. Można regulować czas gry, umiejętności komputera (10 poziomów trudności), wzbogacić zawodników o umiejętności wykonywania przeróżnych sztuczek technicznych, wybrać ilość punktów zdobytych za zwycięstwo w rozgrywkach ligowych (2 lub 3 - system angielski) oraz zdecydować się na jeden z dwóch sposobów rozstrzygania remisowych spotkań w pucharach (drugi mecz lub dogrywka). Wreszcie istnieje możliwość pasjonowania się meczami drużyn kierowanych przez komputer, co dostarcza także sporych emocji.

Grafika programu jest znakomita. Sytuację na boisku oglądamy z punktu widzenia kibica na trybunach. Ekran podzielony jest na dwie części. Dolna (większa) to widok na boisko, a w górnej widzimy upływający czas, wynik i nazwisko gracza, który aktualnie znajduje się przy piłce. Sylwetki zawodników są bardzo dobrze dopracowane, a ich animacja jest bardzo płynna. W tle szaleje doping publiczności, który wzmaga się, gdy dochodzi do groźnych sytuacji podbramkowych.

Zawodnicy mają duże umiejętności techniczne. Mogą zagrywać piłkę pod różnymi kątami zarówno wewnętrzną, jak i zewnętrzną stroną stopy, podawać piętą do tyłu, wyskakiwać do górnych piłek, robić wślizgi oraz to, co każdy twardziel kocha najbardziej, czyli perfidnie i z premedytacją kopać przeciwnika. Można również działać tak, żeby sędzia nie zauważył faulu. Najlepszą metodą jest odpychanie łokciami. Zazwyczaj sędzia nie kwalifikuje tego rodzaju poczynań jako nieprzepisowych zagrań. Niestety, największym specjalistą od nieprzepisowych zagrań jest komputer. Jedyny sposób na ostrą grę rywala jest odwdzięczać się mu tym samym...

Faul w polu karnym to pewny rzut karny. Aby go wykorzystać, wystarczy skierować półgórny strzał w narożnik bramki przeciwnika. Bywa, że uderzenie trafia w słupek lub poprzeczkę, a wtedy pozostaje dobitka, którą nietrudno wykorzystać, znajdując się oko w oko z bramkarzem rywali. Jednak karny nie jest najlepszym sposobem na zrealizowanie marzeń dla palających żądzą zwycięstwa graczy. Prawdopodobieństwo zdobycia bramki z tego stałego fragmentu gry jest mniejsze niż w rzeczywistości, więc jednak lepiej nie dać się skopać na polu karnym.

Jedynym zawodnikiem, nad którym gracz nie ma władzy na boisku, jest bramkarz. Obok świetnych meczów bramkarze mają też słabe (trzeba ich zrozumieć, czasami trzeba sprzedać jakiś mecz, żeby wyżyć - w końcu kto przeżyje za marne 300 mln zł premii miesięcznie?), więc lepiej niebezpieczne sytuacje zażegnać już przed polem karnym. Zdarza się, że znudzony lub niedowartościowany bramkarz wybiega na środek boiska w celu strzelenia gola, ale skutki takich działań są zazwyczaj opłakane. Wtedy można najwyżej pokrzyczeć sobie do procesora...

Jeżeli chodzi o taktykę, to najważniejsza jest uważna gra w obronie. Lepiej sfaulować, niż dopuścić przeciwnika w okolice swojej bramki, bo jeden błąd w grze defensywnej często równa się jednej straconej bramce. A trzeba wiedzieć, że o wiele gorzej gra się przegrywając. Przeciwnik gra wtedy szybciej i dokładniej. Jednocześnie program jest na tyle dopracowany, że drużyna kierowana przez komputer, kiedy przegrywa, popełnia znacznie więcej błędów i łatwiej wtedy podreperować swój bilans bramkowy. Dlatego tak ważne jest, aby zaraz na początku meczu zapewnić sobie przewagę. Również należy uważać, by nie tracić punktów, grając na własnym boisku, bo mecze wyjazdowe są znacznie trudniejsze.

Najskuteczniejszym sposobem na zdobycie bramki jest szybka kontra skrzydłem, dośrodkowanie na pole karne i przelobowanie wybiegającego obrońcę przeciwników, nim zdąży on wślizgiem uratować sytuację.

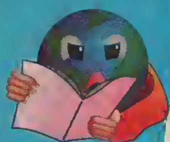
Teraz kilka słów na temat sterowania zawodnikami. Gracz ma wpływ tylko na jednego z nich, a konkretnie tego, który jest najbliżej piłki. Pozostali na szczęście zachowują się sensownie i wychodzą na pozycję.

W najtrudniejszym wariancie (wybrane wszystkie opcje poprawiające technikę zawodników) kierowanie grą z początku wydaje się niewprawnemu graczowi bardzo trudne. Dlatego lepiej zaczynać od prostszych opcji ("kick direction" na pozycji 3 lub 1). Po kilku dniach grania każdy już może nauczyć się wszystkich sztuczek technicznych, jakich zastosowanie umożliwia program. Opanowanie sterowania grą w najtrudniejszym wariancie upoważnia do tytułu Wielkiego Gracza.

Nagrodą za zgłębienie tajników ***E.H. International Soccer*** jest wspaniałe widowisko, piękne gole i satysfakcja ze zwycięstwa. Każdy posiadacz 8-bitowca powinien mieć tę grę również z tego względu, aby doprowadzać do rozpaczy właścicieli pecetów, którzy pozbyli się swego poprzedniego sprzętu i tym samym stracili możliwość gry w **EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER.**

Maciej Samcik





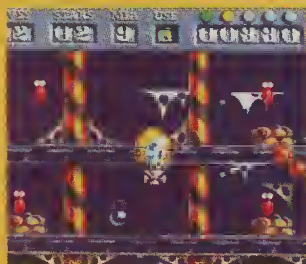
Plotki, ploteczki

MICROCOSMANIA



Wydany przez *Psygnosis* *Microcosm* CD32 sprzedal się w dwudziestu tysiącach kopii w samej Wielkiej Brytanii (na czterdzieści tysięcy konsol). Nic więc dziwnego, że wszczęto już prace nad następnymi strzelaninami w tym stylu. Jedna z nich, **Scavenger 4**, ujrzala już światlo dzienne - na razie na jeden z malo znanych japońskich systemów. Zabawa opiera się na superszybkim i superplynnym locie nad powierzchnią wrogiej planety. Śmigające z prawa i lewa wzniesienia, kaniony czy obiekty naziemne stwarzają niesamowite wrażenie. Oficjalny następca **Microcosm**, gra **Nova Storm**, zrobiona jest wlaśnie w tym stylu. Programiści nabrali już pewnego doświadczenia w programowaniu dla CD32, więc ich nowy produkt będzie o niebo lepszy od poprzedniego. **Nova Storm** przygotowywana jest na stacjach graficznych Silicon Graphics i składa się z 60.000 klatek animacji w 64 kolorach (w **Microcosm** tylko 16).

Z PLATFORMY NA PLATFORMĘ



Po serii doskonalych fliperów, ***21 Century Entertainment*** szykuje jakąś platformówkę, a dokladniej - **Marvins Marvellous Adventure**. Rywalizacja na tym polu jest jak wiadomo dosyć duża, więc twórcy gry solidnie dopracowują wszystkie szczególy. W pierwszym rzędzie wersja dla CD32 (256 kolorów, szesnastobitowy dźwięk i blisko setka leveli).

System 3 przez ostatnie póltora roku pracuje, a raczej pracowal, nad następną częścią "glupiego kitu" (**Silly Putty**). **Putty Squad**, bo tak będzie się nazywala druga część, jest jeszcze lepszy od pierwowzoru. Cechuje go doskonala grafika, znakomity dźwięk i nowe możliwości. Great!!!



Ocean przygotowuje aż trzy nowe platformówki! **Kid Vicious**, którego autorami są chłopaki z ***Magnetic Field*** (ci od Lotusów), to przygody pewnego wandala biegającego z palą bądź pistoletem z chęcią zniszcznia wszystkiego, co ładne. Ostatnimi tworami tego giganta są: kontynuacja przygód szybkobieżnej wiewióry, czyli **Mr Nutz 2** oraz **Mighty Max**.

To nie wszystko! **Mindscape** zdecydowalo się na odgrzewankę jednej z platformówek dla SNES. Są to perypetie kuchcika prowadzącego pościg za uciekającymi składnikami jego potrawy. Łapie pomidory, cebule, ziemniaki... a żeby poznać wszystkie tajniki kulinarne, wędruje przy okazji po całym świecie.



Audiogenic wysmażyl **Bubble & Squeak** - przygody pewnego bobasa i jego zabawnego stworzonka, na którym ten maluch jeździ na oklep.



Pinkie to już następny tytuł. Informacja dla zdezorientowanych - jest najnowszym tworem, czy raczej potworem firmy ***Millennium***. Różowe ni to, ni sio miewa różne zabawne przygody na wzór Kurczaka Alfreda (Alfred Chicken). Ten jednak jest cwany i na piechtę nie podróżuje, bo... a z resztą zobaczycie w swoim czasie.

A tak na marginesie - za niedługo w ŚGK czeka Was przegląd świeżych platformówek.

NASCAR RACING

...to, jak zapowiadają twórcy gry (grupa ***Papyrus Software***), najwierniejsze dotychczas wyścigi w stylu **Days of Thunder**.

Wektory będą się poruszaly z prędkością 30 klatek na sekundę, co wymaga jednak odpowiedniego sprzętu. Absolutnym minimum jest 386DX z 8 MB pamięci, ale (a raczej ALE) jeśli chcemy zobaczyć wyższą rozdzielczość i więcej szczególów polecany jest **Pentium**. Nawiasem mówiąc, program ten, w porównaniu do swoich odpowiedników (**Daytona USA** i **Ridge Racer**) na nowoczesnych RISCowych konsolach, wygląda bieeednie. Zaskoczeni?

TEKSTÓWKI



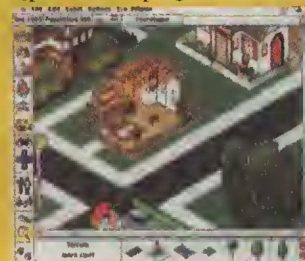
Oj, posypią się za niedługo, a ja jak zwykle nie będę wiedzial, w którą zagrać. Wypadaloby zabrać się za następną część horrorystycznego **Dark Seeda**, wpierw jednak chciałbym zobaczyć ***Simon the Sorcerer 2*** - podobno mlody adept sztuki magicznej trochę podrósl i zmężniał... a mówiłem Wam o **King's Quest 7**? Oczywiście, że będzie, przecież ***Sierra*** uwielbia zamęczać graczy. Grafika odpieprzona jak w bajkach Disney'a, zaś... a nieważne, bo przypomnialo mi się, że widziałem **Goblins 4**. Dech mi zaparlo - duża postać, odstrzelona grafa... o czym ja to mówilem? A tak, ***Westwood Studio*** pracuje nad trzecią **Kyrandią** i...

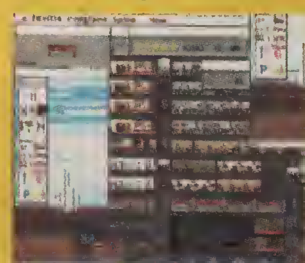




SIM... ALE CO?

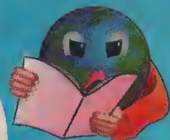
Maxis, wslawiona z wszelkich symulacji strategicznych, nie zamierza oddawać palmy pierwszeństwa. Szykują się następne dwa programiki. **Sim Town**, jak sama nazwa wskazuje, będzie związane z miastem. To już bylo - powiecie. No, niby tak, ale tym razem temat potraktowano trochę na wesoło. Ustawiamy budki z chamgumbergami, sadzimy kwiatki, kładziemy chodniki itepe, itede. Grafika bardzo ładna - pierwsze co się rzuca w oczy, to nieporównywalnie większe budowle (mniejsza skala) - widać nawet dziurkę od klucza. Natomiast **Sim Tower** to symulacja tylko jednego budynku - drapacza chmur. Troszczymy się o wszystko, począwszy od funkcjonowania wind, poprzez systemy przeciwpożarowe, aż po zabezpieczenie okien-aaa...





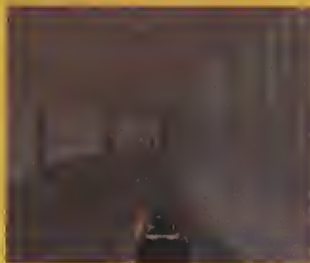
BIOFORGE

Dobra wiadomość dla tych, którzy lubią gry w stylu **Alone in the Dark**. Firma ***Origin***, znana dotychczas głównie z różnych **Commanderów** i **Ultim**, ostro wzięła się do roboty i stworzyła grę-marzenie. Ujęcia postaci z różnych kamer, realisty



czne ruchy, cudowna atmosfera SF. W **Bioforge** wektora nie uświadczymy - wszystko oklejone jest bitmapami.

POWRÓT DO DOMU



Doom II: The Hell on Earth pokazal na horyzoncie! Nasz bohater po powrocie na Ziemię, znalazl ją opanowaną przez potworki, jedne paskudniejsze od drugich (sześć nowych rodzajów). Grafika i dźwięk nie zmieniły się zasadniczo; ogromnie wzrósł za to poziom trudności. Pierwszy epizod **Doom I** jest dodawany do dwójki jako misja treningowa. Swoją drogą, ciekawe czy John Carmack (jeden z twórców gry) za zarobiony szmal kupi sobie kolejną, trzecią Testarosse - pierwszej dorobil się za sprawą sharewarowego **Wolfensteina 3D** (150 tysięcy zarejestrowanych kopii!).

SPACE SIMULATOR

Firma *Microsoft* znana jest raczej z programów użytkowych i przereklamowanego systemu Windows - gry traktowane są raczej po macoszemu, ale może w końcu się to zmieni. Do nielicznych na razie przebłysków giercowatości, jak przeróżne golfy i Flight Simulatory dołączyl teraz **Space Simulator**. Dzięki niemu polatamy sobie po kosmosie, pooglądamy supernowe i doliny Marsa itp. Wszystko oczywiście zgodne z danymi naukowymi.

GIRLFRIEND

Czy wiecie, co to sieć neuronowa? To taki cósik, co się sam uczy. A czy wiecie, co to znudzony pornooglądacz? To taki gościu, który ogląda na monitorze obrazki. Aivr corp. połączyla te fakty i splodzila dwa programiki: **Girlfriend Lisa** i **Girlfriend Teri**. Każdy z nich to panienka na monitorze. Perwersyjni mogą z nią porozmawiać, a normalni mogą jej kazać zrobić różne interesujące rzeczy np. * C E N Z U R A * się. Wbudowany zestaw komend to ponoć 10 do 30 potęgi slów, a dziewczynka ciągle się uczy.

D/GENERATION 2

...czyli **Space Academy**, bowiem tak właśnie zatytulowana jest następna część przygodówko-labiryntówki firmy ***Mindscape***. Gra w pierwszym rzędzie ukaże się na CD32 i w porównaniu do pierwowzoru będzie znacznie bardziej rozbudowana.

U.S. GOLD BIERZE ROZWÓD

...z ***Lucas Arts, SSI*** i ***Novalogic***, a na dodatek udaje, że się tym nie przejmuje, bo przyjął na to miejsce kogoś innego. Co się tyczy ***Lucas Arts***, to "podpięła się" ona do ***Virgin*** i... i w związku z tym amigowcy mogą liczyć na odgrzewanki **Day of Tentacle**, **Sam & Max** i **X-Wing**. Glowy za to jednak nie dają.

GAME ZAPPER

Jeśli macie PC i maly monitor, obok zaś marnuje się wielki telewizor, to jest na to rada. Pewna firma, a mianowicie ***Advanced Digital Systems***, pomyślala o Was i wypuścila przystawkę o nazwie **Game Zapper**. Dzięki niej można uzyskać obraz z PC na telewizorze, w rozdzielczości do 640x480 włącznie. Niewiele? Do gier wystarczy.

FORSA DARKA



...czyli **Dark Forces** firmy ***Lucas Arts***. Po cyklu pseudosymulatorów w stylu gwiezdnych wojnów (Starych Warsów) tzn. **X-Wing, B-Wing, Rebel Assault, Tie-fighter** postanowiono zaszaleć i zrobić coś innego, naturalnie w rozsądnych granicach (żeby się opłacilo). Wcielamy się w postać rebelianta-sabotażysty. Naszym zadaniem jest pobiegać po gwiezdnym niszczycielu, ubić przeciwników, coś tam zdobyć i komuś dostarczyć. Wszystko w systemie 3D. Grafika ma być podobno nawet lepsza, niż w **Doomie**. Rykoszetujące od ścian lasery, przeskakiwanie przepaści, skakanie nad przeszkodami, schylanie się i patrzenie w dól i w górę - to wszystko powinno doprowadzić graczy do stanu upojenia. Do tego mnóstwo broni, choć nie wiadomo jeszcze czy będzie świetlny miecz. Niech moc będzie z Wami!!!

THE HIDDEN BELOW

No i proszę. Nie znana mi dotąd grupa ***Soft Enterprises*** stoi na dobrej drodze do pobicia hitu tego roku (**Doom**). Jej nowa gra, utrzymana w tym samym stylu, co produkty ***Id Software***, zapowiada się dobrze. Na uwagę zasługuje duże zróżnicowanie penetrowanych korytarzy oraz grafika w trybie SVGA (320 400). Nie obejdzie się bez 486DX, co nie powinno chyba nikogo dziwić.

NEW WORLD COMPUTING

...pracuje ze znaną pisarką Andre Norton nad grą pt. Świat Czarownic, opartą na jej wspanialych książkach. Gra ma być podobnie wykonana jak **Betrayal at Krondor**. Inna giereczka tejże firmy, ***Zephir***, to bardzo oryginalna strzelanka z renderowaną grafiką, w którą może grać do sześciu graczy jednocześnie (oczywiście, w grę, a nie grafikę).

ŻELAZNY ANIOŁ

...to pomieszanie **TFX**, **Wing Commander** i **Inferno**. Rzecz dzieje się w roku 2025. Trwa zimna wojna. Istnieje groźba ataku jądrowego. Wcielamy się w postać jednego z pilotów pilnujących bezpieczeństwa w regionach zagrożonych konfliktami. Do czekających nas niemal stu misji, możemy wybrać zarówno maszyny na wzór **X-Winga**, jak i klasyczne myśliwce w stylu F-16, a następnie uzbroić je na swój gust. Na razie polecam uzbroić się w cierpliwość, bo ***D.I.D. Design*** ukończyla **Iron Angel** dopiero w 80%.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Tych dwóch lobuziaków, zabijaków, gwałcicieli, zboczyńców doczekało się wreszcie gry na podstawie swoich "ciekawych przygód". No i chodzi sobie parka debilów i buntuje, charka, niszczy co tylko wlezie. Na razie tylko na **Super Nintendo**. Polecam szczególnie pięciolatkom - niech się życia uczą.

LOTUS NA WESOŁO



Najnowsza gra ***Grandslamu*** **Bump'N'Burn** to mieszanka **Lotusa, Super Mario** (SNES) i japońskiej kreskówki Wacky Racer. Trasa przypomina tor przeszkód: latają bombowce i pterodaktyle, przejeżdżają w poprzek czolgi, straszą wielgachne duchy. Czasami nawet zamykane są szlabany i trzeba czekać aż pociąg przejedzie. Na dodatek można robić różne świństwa - stawiać miny, rozlewać plamy oleju, strzelać, robić zadymę, przepychać się... Klawe, jak cholera!

ATR

Pod tą tajemniczo brzmiącą nazwą kryją się najnowsze wyścigi z **Team 17 - All Terrain Racing.** Kilkadziesiąt różnych tras obfitujących w mosty, rozjazdy, skocznie. Przypomina to **Overdrive** z elementami **Micro Machines**. Twórcy gry zapowiadają, że będzie to jeden z podstawowych wyścigów na Amigę. Czadowa grafika, szalowy dźwięk, extra bajery, możliwość gry na dwie osoby, no i ta prędkość... Cool! Cool! Cool!

Z OSTATNIEJ CHWILI

Okazało się, że to nie Blake zabil Crystal, ale Indiana Jones wspomagany przez UFO. Fallon kupila piłę tarczową i odtąd jej dziecka nikt nie widział. Jeffa, podczas kąpieli w wannie, rozjechal Jeep.

NAPRAWDĘ Z OSTATNIEJ CHWILI

Kierowcą Jeepa była Crystal. Pila tarczowa Fallon pomogła wyciągnąć Jeffa z pokiereszowanej wanny. Fallon nie żyje.

Opracowal;
Ś.P. Benny Bill

wspomagany przez:
Moe Hicanina



OPERATION G2



Psygnosis

Niech IBM-owcy ze swoim *Doomem* mówią sobie co chcą, ale Amiga też w końcu doczekała się swojej super strzelanki. Tym długo oczekiwanym w naszych zbiorach gościem jest **Operation G2** firmy **Psygnosis**.

Akcja gry przenosi Cię do odległej przyszłości (tylko kilka wieków według zapewnień autorów), kiedy to spenetrowany przez ludzkość kosmos stał się takim samym wielkim śmietnikiem, jakim Ziemia jest obecnie. Pewnej grubej rybie się to jednak nie spodobało i postanowiono, że trzeba trochę posprzątać (he, he, ekologiczny program - ciekawe, czy dyskietki z nim rozkładają się same po upływie tygodnia?). Człowiekiem od brudnej roboty okazałeś się oczywiście Ty (co za pech). Twoja praca polega na niszczeniu wszystkich wraków, jakie zdołasz odnaleźć w przestrzeni kosmicznej, a jedyna radość z tego zajęcia to możliwość użycia wówczas ładunku nuklearnego i obejrzenia fajerwerków. Gra rozpoczyna się w chwili, gdy tę niewątpliwie nudną pracę przerwało Ci spotkanie ze statkiem, tytułowym **Operation G2**, na pokładzie którego znajdują się setki sztucznych narządów wewnętrznych. Żeby



nie było niedomówień, ładunek ten jest nielegalny. Niestety (nie, nie, właśnie bardzo fajnie!) ma on swoich strażników, którzy najpierw strzelają, a dopiero potem pytają się, kto idzie. Jak dalej potoczy się akcja, pewnie już wiesz.

P.O.

Dawn Patrol: the First Airwar



Empire

Symulatorów lotu, których akcja przenosi Cię w okres I wojny światowej, zrobiło się już całkiem sporo. Nie zważając jednak na panujący "w tym temacie" tłok, także firma **Empire** postanowiła wtrącić do powietrznych batalii 1914-1918 swoje trzy grosze. Mowa o grze **Dawn Patrol: the First Airwar**.

Autorzy programu twierdzą, że chcieli zrobić symulator, w którym równorzędną rolę grałyby zarówno samoloty, jak i latający na nich piloci. Ci ostatni, również zgodnie z opinią autorów, już wówczas stosowali bardzo wyrafinowane techniki lotu. W **Dawn Patrol** spodziewać się więc możesz ze strony swoich przeciwników ewolucji, których nie widziałeś nigdy przedtem. Inną ciekawostką jest fakt, iż akcja gry rozwija się zgodnie z treścią pewnej książki, która co jakiś czas ukazuje się na ekranie. Niektóre jej strony są zapisane, inne natomiast będziesz musiał sam zapełnić. Co tam się znajdzie, zależy tylko od Twoich umiejętności w powietrznych zmaganiach, a te powinny być ciekawe, gdyż w programie znajdziesz 20 typów samolotów i to zarówno niemieckich, jak i alianckich. A wszystko to w doskonałej oprawie graficznej. Jeżeli więc marzy Ci się sława powietrznego asa, koniecznie sięgnij po ten program.



P.O.

NOVA STORM



Psygnosis

Microcosm firmy **Psygnosis** był jednym z pierwszych programów, który w pełni wykorzystywał moce drzemiące w CD32. Efekt tego miałeś możliwość podziwiać na ekranie w postaci oszałamiającej grafiki. Niestety, ilość adrenaliny, jaką *Microcosm* mógł wydobyć z gracza, była odwrotnie proporcjonalna do tejże grafiki. Gra nie zdobyła więc dużej popularności. **Psygnosis** wziął sobie do serca słowa krytyki i postanowił się poprawić. Następny program tej firmy, **Nova Storm**, jest już znacznie lepszy, choć wciąż bazuje na pomyśle miniaturyzacji ludzi.

Akcja **Nova Storm** toczy się wokół awarii systemu komputerowgo, który najpierw kompletnie oszalał, a następnie przejął kontrolę nad pracą stacji obronnych w całym Układzie Słonecznym. Ty, oczywiście już zmniejszony, musisz dostać się do środka i przywrócić w jakiś sposób sprawne funkcjonowanie systemu. Przekładając zaś język scenariusza na to, co zobaczysz w trakcie gry, czeka Cię ostre strzelanie. Przed Tobą pięć wielkich leveli, z których każdy zajmie Ci około 30-45 minut. Oczywiście, pod warunkiem, że ani razu nie zginiesz. Nieźle. Podwiń rękawy.



P.O.

Planet Football



Infogrames

Piłka nożna jest ostatnio najczęściej chyba podejmowanym tematem przez twórców gier na Amigę (czyżby wpływ śp. mistrzostw świata?). Tendencja ta znajduje swoje odzwierciedlenie w ŚGK, gdyż od jakiegoś czasu w każdym numerze naszego czasopisma znajdziesz przynajmniej jeden opis lub recenzję programu należącego do tego gatunku. W tym miesiącu jest to **Planet Football** (znany również jako **Real World Football**) francuskiej firmy **Infogrames**.

Program oferuje graczowi 24 drużyny, które wzięły udział w mistrzostwach świata (a jednak ten wpływ) plus 6 dodatkowych należących do ścisłej czołówki europejskiej (dlaczego nie ma tu Polski, przecież z Izraelem przegraliśmy tylko 2:1?). Sam mecz przebiega w nieco odmiennych warunkach niż zwykle. W **Planet Football** kamera ustawiona jest bowiem tuż nad murawą boiska i nieco za plecami zawodnika będącego właśnie przy piłce. Całkowicie zmienia to "punkt widzenia", z którego obserwujesz przebieg meczu, a do którego przyzwyczaiłeś się w tylu innych soccerach. Efekt końcowy jest jednak bardzo ładny.



Największą zaletą programu jest fakt, iż możesz sam trenować swoją drużynę. Od Ciebie więc zależy, czy położysz nacisk na wyszkolenie techniczne, szybkość, czy też zgranie całego zespołu.

P.O.

Tie Fighter IBM

Lucas Arts

Niech Moc będzie z Wami, to pozdrowienie na pewno znają wszyscy miłośnicy kosmicznych batalii. Od czasu ostatnich walk nad Planetą Śmierci nadgarstki i palce pewnie wyszły Ci już nieco z wprawy, pora więc przypomnieć sobie dawne umiejętności. Dlaczego? To proste. **LucasArts** na czele swojego najnowszego programu noszącego nazwę, o zgrozo, **Tie Fighter**, znów wyrusza na podbój Galaktyki. Szczerze mówiąc, dzięki tej grze ziściło się moje największe marzenie: zawsze chciałem bowiem przelecieć się imperialnym myśliwcem i choć raz dokopać niepokonanym zdawałoby się Rebeliantom. Teraz mam unikalną szansę.

Program oferuje graczowi znacznie większą liczbę pojazdów do pilotowania, niż czynił to *X-Wing*. Myślę, że jak na początek sześć statków powinno wystarczyć. Czeka Cię również znacznie ulepszona, trójwymiarowa grafika, pasjonujące bitwy, w których będziesz walczył nie tylko przeciwko Rebeliantom, a także spotkanie z tajemniczym panem w kapturze, który zaproponuje Ci zdradę Imperium. Czy zrobisz to jednak? Czy będziesz w stanie wyrzec się swojego Imperatora? Przekonaj się sam. I pamiętaj, tym razem Moc stoi po stronie Twoich przeciwników.



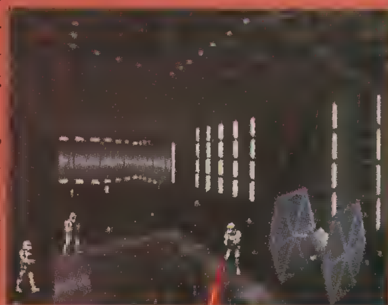
P.O.

DARK FORCE IBM

Lucas Arts

Dark Force to kolejna nowość firmy **LucasArts**, która w poszukiwaniu dobrego tematu na grę i tym razem sięgnęła po trylogię Gwiezdnych Wojen. Wbrew pozorom nie jest to jednak kolejny *X-Wing*, ani tym bardziej *Tie Fighter*. Jeśli "przecieki" okażą się prawdą, to **Dark Force** będzie największym marzeniem każdego gracza. Wyobraźcie sobie bowiem grę ze scenografią żywcem ściągniętą z Gwiezdnych Wojen, która "chodzi" jak najprawdziwszy *Doom*! Czy po usłyszeniu tej wiadomości będziecie mogli spokojnie spać? Ja męczę się już od tygodnia.

Do rzeczy jednak. W **Dark Force** wcielasz się w postać rebelianckiego szpiega, który wspólnie ze swoimi kumplami musi zinfiltrować Gwiezdny Niszczyciel w poszukiwaniu planów budowy nowej bazy Imperium: Planety Śmierci. Ponadto, eee... to na razie wszystko, co wiadomo o scenariuszu gry. Trochę więcej mogę natomiast powiedzieć o stronie technicznej programu. Masz więc do dyspozycji opcję auto-mappingu, kilka poziomów trudności, wspaniałe "gwiezdne" efekty dźwiękowe oraz nowe możliwości ruchu: skakanie i robienie uników, co z pewnością pozwoli Ci się wyrwać spod nieprzyjacielskiego ognia. Coś jeszcze? Tak. Gra dostępna będzie tylko na CD-ROM.



P.O.

CYBERIA IBM

Interplay

Ostatni James Bond, w którego miałem okazję się wcielić, "chodził" w rozdzielczości 256 na 192 pixele i wzbudzał mój wielki zachwyt. Od tego czasu wiele się zmieniło (między innymi komputer na moim biurku) i Bond poszedł w odstawkę. Wciąż jednak nachodzi mnie czasami chęć, aby spędzić kilka godzin przy grze, w które wszystko zmienia się równie szybko i niespodziewanie, jak w filmach o nieustraszonym agencie 007.

Cyberia firmy **Interplay**, choć nie traktuje w sposób bezpośredni o przygodach Bonda, to jednak w pełni powinna zadowolić miłośników gwałtownych zwrotów akcji. Wcielasz się tutaj w postać agenta, który musi odnaleźć pewną śmiertelnie groźną dla świata broń (lub coś podobnego), zanim zrobią to terroryści. Szkopuł w tym jednak, że została ona ukryta gdzieś w niezmierzonej przestrzeni Syberii. Czeka Cię więc wyścig, w którym do Twojej dyspozycji oddane zostanie wszystko - począwszy od sportowego samochodu, a na myśliwcu kończąc. Po dotarciu do celu będziesz mógł się natomiast wykazać intelektem, gdyż akcja przenosi się do pomieszczeń zamkniętych, w których czekają Cię do rozwiązania liczne zagadki. W sumie jest więc tak, jak mówiłem: zmiany, zmiany, zmiany.



P.O.

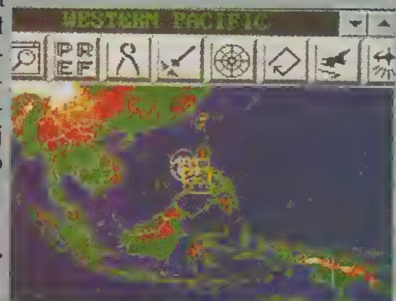
HARPOON 2 IBM

Electonic Arts

Wszyscy miłośnicy strategii pamiętają pewnie *Harpoon* firmy **Electronic Arts**. Ten symulator morskiej strategii doczekał się właśnie kontynuacji pod skromną nazwą **Harpoon 2**. Kto wie jednak, czy następca nie okaże się lepszy od poprzednika.

Harpoon 2 jest w chwili obecnej jednym z najlepszych, a zarazem najbardziej chyba skomplikowanych programów strategicznych dostępnych na rynku. Już poznanie zasad zabawy jest trudne, a co dopiero mówić o samej grze. Aby ułatwić Ci to, przygotowano 7 misji próbnych , które zaznajomią Cię z klawiszologią (skomplikowana) oraz taktyką rozgrywania współczesnych bitew morskich (bardzo skomplikowana). Najbardziej zaciekawią Cię chyba jednak scenariusze typu: "co by było, gdyby". Wyobraź więc sobie, że Wielka Brytania stoi w obliczu blokady gospodarczej ze strony państw Unii, a francuska flota wojenna zmierza do konfrontacji z brytyjską.

Od strony wizualnej **Harpoon 2** prezentuje się skromnie. Powodem tego jest fakt, iż na ekranie najczęściej oglądał będziesz... ekrany komputerów pokładowych Twoich okrętów. Cóż, tak niestety rozgrywa się dzisiaj bitwy morskie. Wszystko załatwiają komputery.



P.O.





Producent: Ocean/DID

Firma **Ocean** w połączeniu z **Digital Image Design** tuż po zakończeniu gry ***Epic*** rozpoczęła pracę nad czymś całkiem nowym - nad grą **Inferno**.

Wszystko zaczęło się w roku 1991. Fachowcy z **Ocean** i **DID** usiedli razem i zrobili wielką burzę mózgów, na której każdy mógł rzucić najdziwniejszy pomysł mający na celu stworzenie czegoś wyjątkowego. Powoli zaczął się tworzyć projekt, który wyglądał na taki, jaki zrobić można tylko raz w życiu. Postanowiono zatrudnić najlepszych fachowców. Grą zajęło się siedmiu programistów, czterech plastyków od grafiki 3D, czterech artystów, inżyniera aeronautyki i wreszcie nawet profesora aeronautyki. Imponujący zespół! Dodatkowo na potrzeby **Inferno**, bo tak nazwano tę grę, postanowiono udoskonalić technologię i wykorzystano PC jako główną platformę programowania.

Grając w **Inferno** ma się wrażenie, że uczestniczy się w filmie. Efekt ten należy w głównej mierze zawdzięczać dyrektorowi artystycznemu **DID** Shaunowi Hollywood. Postanowiono wykorzystać jego wcześniejsze doświadczenie filmowe i telewizyjne. On to właśnie stworzył postać wroga - Rexxonów. Są oni wygenerowani przez komputer, lecz za pierwowzór służył naturalny model "wyrzeźbiony" z piłek futballowych i... paru puszek po Coca-Coli. Efekt jest rzeczywiście odrażający.





Kiedy gra zaczęła powoli wyłaniać się z niebytu, **Ocean** i **DID** uświadomiły sobie, że będzie to coś naprawdę unikalnego. Postanowiono więc jeszcze wzmocnić ten efekt.

Gary Bracey, szef działu software'owego w **Oceanie**, namówił Barry'ego Leichta, muzyka tej firmy, do stworzenia czegoś specjalnego dla **Inferno**. Pierwszą myślą Barry'ego było wykorzystanie "prawdziwej" kapeli, drugą - Alien Sex Fiend.

Motto zespołu Alien Sex Fiend to "Spodziewaj się niespodziewanego", więc nieoczekiwana propozycja napisania muzyki do gry komputerowej rozbudziła ich wyobraźnię i zgodzili się natychmiast, w efekcie czego uzyskaliśmy czterdzieści pięć minut zadziwiającej muzyki. Praca nad soundtrackiem przebiegała doskonale. Zespół wspaniale potrafił wyczuć odpowiedni klimat **Inferno** i stworzyć muzyką idealnie pasującą do gry, a przy tym doskonale się bawił.

Oprócz muzyki postanowiono zadbać jeszcze o przejrzystość historii gry. **Ocean** i **DID** chciały, aby gracz w pełni zrozumiał tło dziejących się w **Inferno** wydarzeń. Kim są Roxxonowie? Dlaczego należy ich powstrzymać? Kto to zrobi? Chciano pierwotnie wyjaśnić to wszystko w introdukcji, lecz wtedy przyszło olśnienie. Komiks.

O zajęcie się tym poproszono znanego rysownika, Seana Philipsa, który w ciągu roku stworzył komiksową wersję **Inferno**, z klasycznym blond bohaterem i chmarą ohydnych obcych.

Wreszcie nadszedł czas, kiedy prace dobiegły końca. Obie firmy spędziły miesiące na doskonaleniu gry, poprawianiu błędów i wzbogacaniu ogólnego wrażenia i grywalności.

To co stworzono, jest rzeczywiście imponujące i nie będzie łatwe do zgryzienia. Stworzono ponad siedemset kompletnych misji z siedemdziesięcioma poziomami trudności. W przestrzeni można poruszać się między siedmioma planetami, trzema księżycami, a także pasem asteroidów.

Są trzy możliwe opcje gry:
"Evolutionary" - budowanie misji we własny sposób;
"Director's Cut" - najbardziej wizualna, filmowa droga;
"Arcade" - możliwość ponownego startu misji.

Wszystko to, włączając spektakularny cyfrowy soundtrack oraz doskonały komiks, czynią z **Inferno** grę naprawdę unikatową.

R.A.P.

SYMULACJA

W PRZYGOTOWANIU

PC CD-ROM | CD32



WING COMMANDER 3

Producent: Origin

Gdy *Intel* postanowil zaprezentować możliwości swojego najnowszego procesora *Pentium*, zwrócił się do firmy **Origin** z prośbą o udostępnienie kilku jej programów. Szefowie *Intelu* wyszli po prostu z założenia, że nie ma innego producenta software'u, którego gry bylyby równie wielkim wyzwaniem dla hardware'u, co właśnie produkty sygnowane znakiem **Origin**. Założenie to jest z gruntu sluszne, jeśli weźmiemy pod uwagę choćby takiego ***Strike Commandera***, który najlepiej czuje się "w" środowisku 486 DX2. Ogranicza to w pewien sposób rynek nabywców, jednak **Origin** może sobie pozwolić na tego rodzaju ekstrawagancję w żądaniach stawianych przed hardwarem potencjalnego gracza, ten szybciej bowiem zdobędzie się na upgrade swojego sprzętu, niż przejdzie obojętnie obok takich hitów, jak wspomniany wyżej ***Strike Commander***. Cóż, klasa i renoma robią swoje.

Można by sądzić, iż pasmo odniesionych przez **Origin** zwycięstw na software'owym polu bitwy doprowadzi do stagnacji i przysłowiowego spoczęcia na laurach. Nic bardziej mylnego. Firma rozwija się cały czas, a raczej rozwija swoje produkty. Najlepszym tego przykładem są prowadzone obecnie prace nad trzecią częścią kosmicznej sagi **WING COMMANDER**, o czym krótko informowaliśmy już w poprzednim numerze. Teraz kolej na większą porcję informacji o tej super-produkcji.

Jak do tej pory, polowę z sumy 4 mln dolarów zainwestowanych w grę wydano w Hollywood. Za pieniądze te wynajęto studia, zaangażowano profesjonalną ekipę filmową, zatrudniono ludzi od efektów specjalnych oraz w pierwszym rzędzie oplacono gaże wielkich gwiazd: Marka Hamilla, który gra postać Blaira, głównego bohatera w grze Wing Commander 3, oraz Malcolma McDowella i Johna Rhys-Daviesa. Dodatkowo 15.000 dolarów "od sztuki" zapłacono lalkarzowi, który zaprojektowal i wykonał glowy kilku wojowników Kilrathi. Stanowiło to nie lada wyzwanie, gdyż zażądano od niego możliwości programowania ruchu ust danej glowy tak, aby był on zgodny z wygłaszaną przez Kilrathi kwestią. Wysilek opłacił się sowicie, gdyż dzięki tym zabiegom przedstawiciele wrogiej nam, kotopodobnej rasy wyglądają jak żywi.

Zresztą nie tylko oni. **Origin** całkowicie zrezygnowal z komputerowo generowanych scen interakcyjnych, jakie pamiętamy z poprzednich części **Wing Commandera**, na rzecz kręconych w studiu sekwencji video. Postacie, które ujrzysz na ekranie, będą więc w końcu przypominać ludzi, a nie komiksowe obrazki. Wedlug zapewnień autorów nie jest to jednak jedyna niespodzianka przygotowana dla graczy, bowiem **Wing Commander 3** pozwoli Ci kontrolować przebieg rozmów przez wskazanie, jak zareagujesz na już wypowiedziane słowa.

Tutaj dobra rada: nie zadzieraj z żeńską częścią załogi, gdyż nie ma nic gorszego, jak poniżona kobieta. Jest ona wówczas zdolna do najmniej oczekiwanych zachowań i może na przykład zapomnieć o uzbrojeniu Twojego myśliwca przed kolejną bitwą.

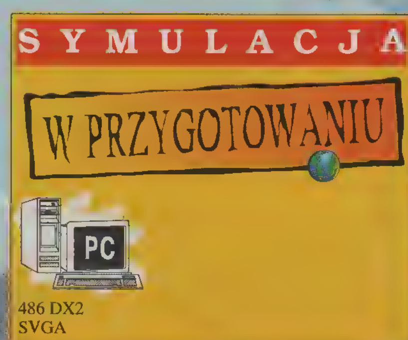
O aktorach mówiłem, o kobietach także, pora więc wygłosić kilka pochwal pod adresem programistów. Ich najbardziej spektakularnym osiągnięciem jest z pewnością pelne wykorzystanie w grze możliwości karty SVGA. Dzięki temu zwyczajna walka wygląda tutaj tak dobrze, jak super intro w innych programach. Efekt jest naprawdę piorunujący. Znacznie ulepszono ponadto sztuczną inteligencję. Jeśli wejdziesz na przykład przeciwnikowi "na ogon", jego skrzydłowy natychmiast będzie się starał zrobić to samo z Tobą. Biorąc pod uwagę fakt, iż w końcowych misjach walczył będziesz w stosunku sil 1:16, sam musisz przyznać, że postawione przed Tobą zadanie jest trudne.

Te kilka słów o **Wing Commander 3** zaledwie naruszyly caly temat. Myślę, że więcej będzie można powiedzieć już po ukazaniu się gry w listopadzie. Masz więc jeszcze trochę czasu na odłożenie pieniędzy na dobry sprzęt, najlepiej od razu na Pentium.

Piotr Orcholski









Ultima VIII: Pagan

Producent: Origin

Który z nas, rolplejowców, nie ucieszyl się na wieść o pojawieniu się nowej **Ultimy**? Ten wspanialy cykl niejednego już przyprawil o bezsenność i zdrową, opaloną na fioletowo cerę. A nowa **Ultima** miała być jeszcze lepsza - świetna grafika, animacja, dźwięk mialy wprawić maniaków gatunku w stan upojenia. Takie przynajmniej byly zamierzenia. Czy się udalo?

Żeby nie bylo niejasności - **Pagan** nie jest grą typu role-playing! Na nasze oko (czyli piszących niniejsze słowa), wygląda to bardziej na zręcznościówkę z elementami przygodowymi. Role-playing? W żadnym wypadku. Po tym, co zobaczyliśmy na ekranie monitora, nie zdziwi nas wcale, jeśli ***Eye of the Beholder IV*** będzie tak naprawdę ***Tetrisem***, a nowy ***Ishar*** symulatorem dwuplatowca. Jako iż jesteśmy z lekka perwersyjni, zaczniemy od punktowania tego, co w Paganie jest dobre (oj, mało tego), a zakończymy dobijającym ciosem w plecy. Nie wątpimy jednak, że znajdą się ludzie, dla których nowa **Ultima** będzie odkryciem tysiąclecia. Zaczynajmy!

Poprawiono wreszcie zarządzanie pamięcią i instalacja gry nie wymaga już przekopywania całego setupu (przeważnie). **Pagan** jest grą bardzo "czystą" - nigdy się nie zawiesza (przynajmniej nam się to nie zdarzyło), mimo to, podobnie jak w ***Heimdallu***, jest kilka miejsc, gdzie Avatar się blokuje i nie może dalej iść. Dodano bardzo ciekawą innowację: kolo na klucze. Każdy nowy klucz jest do niego przyczepiany i jeśli masz przed sobą drzwi, wystarczy użyć do ich otwarcia calego kola, bez wypróbowywania trzydziestu kluczy pod rząd.









Skrócono znacznie czas zapisu i odczytu gry. Bardzo jest to istotne w miejscach, gdzie trzeba zapisywać grę co kilkadziesiąt sekund (?!).

Ostatnie rzeczy to grafika i animacja. Obie rzeczywiście stoją na bardzo wysokim poziomie, ale - i tu uwaga - o ile się ma wystarczająco dobry sprzęt.

Tym, co trudno zaliczyć do zalet lub wad, jest brak drużyny. Po prostu jej nie ma. Dziwne, ale przynajmniej znikł jeden problem - dbanie o bandę idiotów, która nie znala lepszej zabawy, niż włażenie do ewidentnych pułapek, a w czasie walki lania się między sobą. Źle to jednak świadczy o autorach - zamiast ulepszyć drużynę, wywalili ją.

Tu kończą się zalety, a zaczyna bagno. Pierwszą rzeczą, która zszokuje wielbicieli cyklu **Ultima** jest to, iż **Pagan** jako żywo przypomina grę ***Giana Sisters*** lub ***Mario***. Skakanie, wspinanie się, bieganie - istny koszmar! Nie są to tylko przerywniki zręcznościowe - zdarzają się całe promenady cypli skalnych, po których trzeba skakać, zaś samo obliczenie skoku (dosłownie) też latwą rzeczą nie jest. Jedynym ratunkiem jest metoda: skok, zapis, skok, aaaaaaaa dup!, odczyt, skok...

O co w tym wszystkim chodzi? Jaka jest treść tej calej olimpiady? Otóż okrutny Strażnik, odwieczny przeciwnik Avatara, chcąc zawladnąć Britannią, przeniósł naszego bohatera do krainy zwanej Pagan. Celem gry jest wydostanie się z tego parszywego zakątka. Avatar musi udowodnić, że jest godzien należeć do określonej organizacji magików. Żeby chociaż jego ambicją było wstąpienie do jednej! Ale nie - chce być Nekromancerem, Teurgiem i czymś tam jeszcze. Oznacza to tak naprawdę tylko to, iż w grze są trzy systemy tworzenia czarów, a jeden gorszy od drugiego. Opisywać tego nie będziemy, żeby nie dostać ataku nudności.

W całej tej grze niejasne jest, co ma Avatar zrobić. Uratować świat? Czy też może rozwalić go w kawalki? Bo wkracza do stabilnego dotąd świata i zaczyna wszystko niszczyć. Avatar kła-



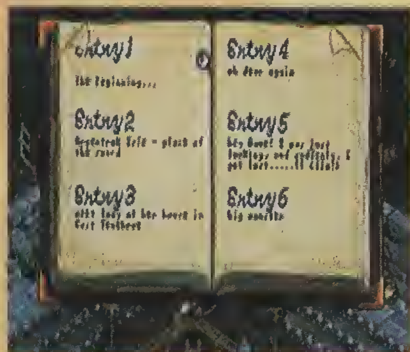
mie, kradnie, zabija (podobno w samoobronie). Uwalnia Tytanów, co rozpoczyna piekło na ziemi (deszcz ognia to tylko jeden z przykładów). Potem, żeby było weselej, zabija Tytanów. Po co było w ogóle ich uwalniać? Wśród tego wszystkiego latają potwory, które ignorują wszystkich, oprócz Avatara, zaś mieszkańcy nieszczęsnej krainy, nękani erupcjami lawy, deszczami ognia itepe, ignorują to jak mogą. Ciekawe, my na ich miejscu powiesilibyśmy Avatara na najbliższym drzewie.

Na zakończenie wypadałoby wspomnieć o sterowaniu. Jeśli chcesz gdzieś iść, nie wystarczy tam kliknąć myszką; trzeba ciągle trzymać lewy przycisk. Od ruchów myszy zależy długość strzałki, od niej zaś szybkość przemieszczania się. Niestety, strzałka lubi wydłużać się bez powodu, wysyłając postać w dziki bieg - szkoda, że najczęściej w kierunku jakiejś przepaści. Miłe, prawda?

Ultima VIII przypomina bardziej gry w stylu ***Heimdall*** czy ***Darkmere***, niż mniej klasyczne role-playing i może dlatego nas, rolplejowców tak to rozwścieczyło - bo trzeba przyznać, że giereczka jako przygodówka jest całkiem niezła. Swoją drogą mamy już dla firmy **Origin** pomysł na następną część: Avatar zostaje przeniesiony do roku... powiedzmy 2100. Obcy akurat atakują Ziemię. Avatar dostaje do ręki karabin laserowy i w towarzystwie swojego szympansa rusza do walki. Gorsze od części **VIII** to na pewno nie będzie.

Dokładnego opisu zamieszczać z wielu względów nie będziemy, ale mamy dla Ciebie kilka porad i wskazówek:

a) Nagrywaj często stan. Nie dość, że można łatwo stracić życie w walce z jakąś kreaturą, to na dodatek można "bulknąć" w lawie, upaść na pysk...





b) Aby zwiększyć Staminę i Dexterity (wytrzymałość i zręczność), znajdź jakieś spokojne miejsce i okładaj mieczem ścianę, kamień, drzwi lub cokolwiek innego, aż do momentu, gdy współczynniki podniosą się do poziomu 25 (maksymum).

c) Szmal nie jest ważny. Potrzebujesz tylko 250 monet na zakup Ethereal Travel od Mythrana.

d) Czary w zasadzie też nie są potrzebne, więc ich nie kupuj (potrzebny jest tylko secret door scroll).

A teraz "co, gdzie i jak" w dużym skrócie (tak dla ogólnej orientacji):

1. Tenebrae: znajdź w bibliotece Bentica i porozmawiaj z nim. Jest to bardzo istotne dla dalszego przebiegu gry.

2. Hermit: wyjdź przez północną bramę i idź drogą do jaskini prowadzącej do Plateau. Po drodze spotkasz Corintha i Gwillima (gdzie dają takie popier... imiona?), którzy wyjaśnią drogę. Aby otworzyć drzwi jaskini, przejdź przez most prowadzący do ruin budynku. Nie dotykaj pojedynczej dźwigni oddalonej od innych! Użyj wszystkich dźwigni, przed którymi nie leży ścierwo lub kości. W domu Mythrana dostaniesz recall device, dzięki któremu możesz teleportować się do specjalnej aktywnej platformy na wyspie. Uwaga! Teleportacja nie działa, jeśli będziesz się chciał wydostać z Sorcerer Enclave, jakkolwiek możesz tam się teleportować. Jest to po prostu połączenie jednokierunkowe, za co Poczta Polska serdecznie przeprasza.

3. Catacombs: bardzo nieprzyjemne miejsce. Skieruj się na północny-wschód i znajdź mały domek bez dachu. Gdy wejdziesz do środka, zapadnie się podłoga i spadniesz do jaskini, gdzie powinieneś poszukać Necromancers.

4. Droga do Lithosa: wyjdź z katakumb przez małe drzwiczki na wschodniej ścianie i skieruj się na południowy-zachód aż dobrniesz do dwóch kamiennych mostów. Znajdź drzwi prowadzące do Stone Cove i przywołaj golema, który otworzy Ci drzwi prowadzące do jaskiń Lithosa.

Na tym koniec podpowiedzi - teraz pokaż klasę i o własnych siłach postaraj się dotrzeć do Tytana.

Moe Hican
Ś.P. Benny Bill

PRZYGODOWA

85%

PC

PC 486 DX
4Mb RAM
30 Mb HD





Producent: Origin

Avatar znowu zostaje wezwany przez Lorda Britisha, aby ratować Brytanię. Zło po raz kolejny uderzyło niespodziewanie. Tajemnicza siła otoczyła zamek nieprzepuszczalną barierą z substancji zwanej blackrock. Avatar będzie musiał przemierzyć wielopoziomowy labirynt pod zamkiem lorda Britisha, aby tam wreszcie stawić czoła Złu. Tylko już od Ciebie zależy czy Brytania zostanie uratowana i czy mądry lord British znów obejmie władzę nad swym ludem.

Ultima jest serią bardzo znaną, choć mimo wysiłków programistów z firmy **Origin**, jednak nie tak popularną, jak ***Eye of the Beholder***. Wszystkie **Ultimy** łączy nie tylko świat, jego historia, geografia, bestiarium itp., ale i postacie głównych bohaterów. Lord British rządzi sprawiedliwie krainą Brytanii, a jego przyjaciel Avatar wzywany jest w chwilach, kiedy państwo potrzebuje ostrego miecza w wypróbowanej dłoni. Jak sama nazwa wskazuje, w cyklu Underworld gracz zajmuje się penetrowaniem podziemi i labiryntów, niestety, penetrowaniem samotnym (akcja części gier z serii **Ultima** toczy się "na powierzchni" i tam gracz staje na czele grupy bohaterów).

Jak w większości programów role-playing, grę zaczynamy od wykreowania głównego bohatera. W przypadku **Ultimy Underworld II** do wyboru mamy osiem profesji (bard, paladyn, druid, wojownik, mag, ranger, pasterz i tinker (tinker w/g słownika Stanisławskiego to druciarz, wędrowny naprawiacz garnków bądź partacz, a tu chodzi po prostu o osobę obdarzoną zdolnościami technicznymi). Wybieramy też postaci płeć i buźkę, ustalamy czy będzie praworęczna czy leworęczna (znaczy się szmaja), a potem wybieramy umiejętności, które będzie znała, i nadajemy jej imię.

Główna część ekranu gry jest zajęta przez obraz tego, co widzi przed sobą bohater. Na samej górze znajduje się głowa małego potworka. To ważna wskazówka w czasie walki. Jeśli potworowi oczy świecą się na czerwono, oznacza to, że wróg ledwo dyszy, jeśli na żółto - jeszcze się nieźle trzyma, a jeśli na zielono - jest zdrów jak ryba. Pod oknem widoku znajduje się prostokąt (na początku pusty, zapełni się jednak znakami runów, jeżeli przygotujesz odpowiedni czar), a za nim kompas. Jego jarząca się część zawsze wskazuje północ i przyznam, że rozwiązanie to jest o tyle nietypowe, co niewygodne, bo zorientowanie się czy idziemy właśnie na wschód czy na zachód wymaga, niestety, chwili namysłu.

Po prawej stronie widzisz portret i inwentarz swego bohatera. Pod nim znajduje się łańcuch. Kliknięcie myszą na łańcuch przenosi do charakterystyki postaci. Dalej są dwie butle: czerwona pokazująca jak wiele zostało Ci punktów życia (tu się to nazywa vitality) i niebieska wskazująca ilość punktów czarów (czyli mana). W samym prawym dolnym rogu znajduje się sześć ikon.

Miecz - przygotowanie broni.
Usta - gadanie do napotykanych NPC-ów.
Klucz - otwieranie drzwi czy skrzyń.
Oko - oglądanie.
Dłoń - podnoszenie przedmiotów.
Koło - wejście do panelu opcji.

W zasadzie w **Ultimę Underworld 2** można grać głównie przy użyciu myszy, ale moim zdaniem o wiele zgrabniej korzystać z klawiatury przy poruszaniu się. Warto też zwrócić uwagę, iż klawisze 1 i 3 służą do unoszenia bądź opuszczania głowy bohatera (a więc zmienia się kąt widzenia), a klawisze J oraz Shift J do skakania.

Podstawowym problemem dla gracza, któremu zaginęła gdzieś oryginalna instrukcja (ach, te instrukcje, one naprawdę mają talent do gubienia się) będzie stosowanie magii. **Ultima Un-**













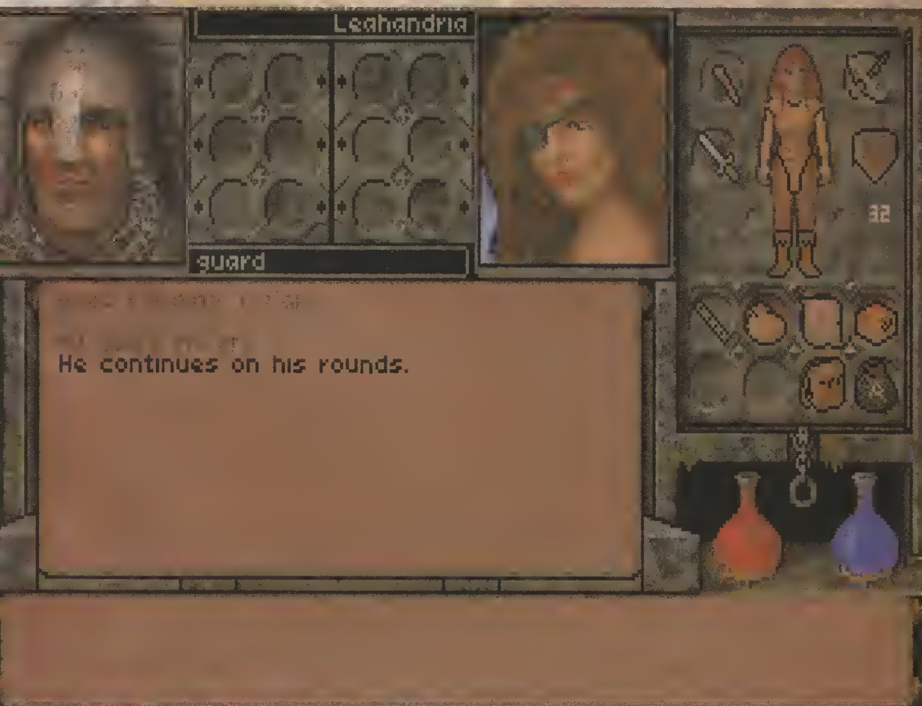
derworld 2 (i w ogóle cała seria **Ultim**) należy bowiem do tego gatunku gier, które prócz stereotypowych zabezpieczeń antypirackich posiadają też zabezpieczenia wynikające z samej "treści" gry. Ponieważ jednak do ukończenia **Ultimy** nie jest konieczna znajomość czarów (choć czasem bardzo one pomagają) pozwolę sobie pominąć tłumaczenia dotyczące magii.

Ze spraw technicznych warto jeszcze zwrócić uwagę na fakt, że zdobywaniu kolejnych poziomów doświadczenia towarzyszy automatyczny wzrost vitality i mana, natomiast aby podnieść swe umiejętności, Avatar musi się udać do stosownego instruktora. Napotkasz postacie (na zamku lorda Britisha), które zaproponują Ci trening i określą w czym mogą być pomocne. Aby jednak trening był efektywny musisz mieć tzw. skill points (będziesz je otrzymywał w miarę podróży).

Napisałem na samym początku, że **Ultima** nigdy nie potrafiła "przebić" słynnego ***Beholdera***. Porównując obydwa programy, nie ma się co temu dziwić, bowiem choć **Ultima** jest grą o wiele ciekawszą pod względem charakterystyki bohatera czy mechanizmu jego rozwoju (a te dwie rzeczy są w role-playing niezwykle ważne), choć konwersacja pełni tu o wiele ważniejszą rolę, niż w cyklu firmy ***SSI***, to jednak, moim zdaniem, brakuje **Ultimie** tego niepowtarzalnego uroku, jaki mają ***Beholdery*** (a przynajmniej dwie pierwsze części). Atmosfery, która powoduje, że siadamy do komputera i odrywamy się tylko na posiłki (krótkie!), póki nie doprowadzimy herosów do szczęśliwego końca.

Bardzo wiele rzeczy rozwiązano w **Ultimie** w niezbyt zręczny sposób. Nie mówię o grafice, bo program to już dość leciwy (dwuletni), choć warto zwrócić uwagę, że istniały już w roku 1992 gry o wiele bardzie atrakcyjne graficznie. Fatalnie natomiast rozwiązano kwestię walki (tu zresztą odbywa się istny festiwal wszelkiego rodzaju prób i firmy ciągle kombinują, jaki system będzie najbardziej efektowny i efektywny). Walczy się po prostu niewygodnie. Niezbyt ciekawy jest też przymus ciągłego przechodzenia z ikonki do ikonki. W przypadku, kiedy chce się coś podnieść, z kimś pogadać, na coś popatrzeć, potem coś otworzyć i wreszcie walczyć, trzeba pięć razy klikać na różne okienka. Niezabogata jest też rekwizytornia, a i sposób graficznego przedstawienia przedmiotów pozostawia sporo do życzenia. Ale, powtarzam, **Ultima Underworld 2** to program wiekowy (bo dwa lata to jednak epoka w rozwoju gier komputerowych), jednak można bez bólu poświęcić mu parę wieczorów. Lecz jeżeli mielibyście do wyboru pierwszą część ***Eye of the Beholder*** (też w końcu rok produkcji 1992) i **Ultimę Underworld 2**, szczerze doradzam: wybierzcie ***Beholdera.*** Jeżeli nie zagracie w **Ultimę**, świat się naprawdę nie zawali. Choć z tego co wiem, programy **Originu** też mają swoich zagorzałych sympatyków. I dobrze. Każdy ma to, na co sobie zasłużył.

Jacek Piekara



ROLE-PLAYING

55%

PC

386 SX
4 MB RAM

Warlords II

NOWE SCENARIUSZE

Producent: SSG

Oddziały elitarnej piechoty pod wodzą samego lorda Kitchenera przeprawiły się przez Kanał Angielski (nazywany przez wrażych Francuzów Kanałem La Manche). Wstępnym bojem zdobyły Calais, a następnie Brukselę. Potem gnaliśmy żabojadów aż do Paryża, pod którego murami zginął bohaterską śmiercią lord Kitchener. Tam też zdewastowano nasze wojska, ale śmiały, samobójczy, zdawałoby się, atak fizylierów otworzył nam bramy francuskiej stolicy. Rozbite oddziały wroga gnaliśmy aż do Marsylii i tam wycięliśmy je do ostatniego człowieka (mimo zdradzieckiego napadu włoskich bombowców). Kiedy makaraniorze i żabojady poszły już do Bozi, przyszedł czas na szkopów. Nie przejmowaliśmy się podpisanym pokojem (silniejszego wszak nie interesują pakta) i całymi siłami uderzyliśmy na wschód. Boże, chroń Króla (czyli God save a King, jak mawiamy)! Kiedy nasze Imperium rozciągało się już od Ajaccio i Barcelony na południu po Hamburg na północy i Warszawę na wschodzie, parlamentariusze wszystkich wrogów przyczołgali się na kolanach oferując pokój. Tak skończyła się wielka bitwa o panowanie nad Europą. Niech żyje Imperium!

Prawda, że powyższy skrót wydarzeń w niczym nie przypomina tego, co do tej pory spotykaliśmy w programie **Warlords**? A jednak. Firma **SSG** uszczęśliwiła nas, graczy, nowymi scenariuszami. Możemy więc walczyć o panowanie nad Europą (początek dwudziestego wieku) wybierając spośród siedmiu nacji (Anglia, Turcja, Austria, Rosja, Niemcy, Włochy, Francja) i dysponując różnego typu oddziałami (bombowce, myśliwce, machine guns, fizylierzy, grenadierzy, artyleria, czołgi i wiele, wiele innych). Możemy również podjąć próbę opanowania świata antycznego (w scenariuszu: Rome), Wysp Brytyjskich (renesans i czasy arturiańskie), Ameryki Północnej (walki m.in. Indian, Meksykanów, Południa i Północy, Kanady) czy nawet zawalczyć o panowanie nad miastem, gdzie ścierają się oddziały Policji, Polityków, Związków Zawodowych, Studentów i Armii. Jest też coś dla miłośników science-fiction, bo w scenariuszu Invasion from planet X możemy dowodzić oddziałami robotów czy mutantów, a także dla zwolenników horroru (Minotaur Maze). Natomiast, kto lubi świnki, ten będzie mógł stoczyć bohaterską potyczkę o panowanie nad Chlewem (w scenariuszu Warthogs).



Standardowa wersja **Warlords 2** proponowała zaledwie sześć gotowych scenariuszy. Teraz mamy do dyspozycji już trzydzieści (!) spreparowanych konfliktów, w tym czternaście krótkich rozgrywek (do 40 miast), pięć średniej długości (od 40 do 60 miast) i jedenaście potężnych batalii (powyżej 60 miast). Oczywiście, pozostał edytor świata (nadal edytor szczątkowy, gdyż nie można tworzyć szczegółowych własnych map), ale jeśli w standardowym **Warlords 2** gracz mógł wybierać jedynie pomiędzy zmianami w zalesieniu, "zagórzeniu" i "zawodnieniu", to w nowej wersji może już decydować o tym, jakiego rodzaju armiami chce walczyć (czternaście zestawów do wyboru, każdy od kilkunastu do kilkudziesięciu pozycji), jak mają wyglądać miasta (dziesięć możliwości), a nawet jakie mają być herby uczestników konfliktu (czyli możesz stworzyć świat, w którym miasta będą z epoki lotów kosmicznych, a wojska jak z fantasy). Wprowadzono również dwie dodatkowe opcje umożliwiające wybór terenu (do tej pory był tylko grassland) i gracz może już walczyć w świecie lodu lub świecie pustynnym. To właściwie wszystkie zmiany, które wprowadził dodatkowy program.

Istota samej gry nie zmieniła się, nie zmieniły się ani jej cele, ani sposób korzystania z menu. Niemniej uatrakcyjniono zabawę w sposób fantastyczny. I choć niektóre scenariusze rażą złym wykończeniem graficznym, to generalnie rzecz biorąc, wypadałoby sobie tylko życzyć, aby i inne firmy komputerowe w tak udany sposób nowelizowały i wzbogacały swoje programy.



Moim zdaniem, nie dopilnowano jednak kilku rzeczy. Wydaje się, że w świecie kosmicznym czy świecie pierwszej wojny światowej absolutnie nie na miejscu jest końcowa ikona obwieszczająca o zwycięstwie gracza. No bo jak do gwiezdnych statków czy czołgów ma się facet w zbroi i z mieczem? Zastanawiam się też, czemu ruiny i świątynie wyglądają identycznie w każdym scenariuszu (no, świątynie czasem przybierają postać świnki-skarbonki)? Ale to są błędy do skorygowania i nie psują one całokształtu ani nie wpływają na bieg rozgrywki. Do **Warlords** mam natomiast inne zastrzeżenie - jedno, ale za to wielkie i poważne. Gra jest zbyt łatwa. Sterowani przez komputer przeciwnicy zachowują się w sposób urągający zdrowemu rozsądkowi i na dobrą sprawę po kilkunastu turach doskonale wiadomo, kto z konfliktu wyjdzie zwycięsko. Liczyłem na to, że nowa wersja może zmieni coś w samym sposobie rozgrywki, tak aby ją utrudnić i uatrakcyjnić. Niestety. Aż dziwne, że testerzy (chyba **SSG** zatrudnia testerów) nie zauważyli tego faktu. A jeśli zauważyli, to dziwne, że ich opinii nie uwzględniono.

W takiej sytuacji, aby gra była ciekawa, trzeba się ratować "domowymi sposobami". Na przykład przez dziesięć rund nie wykonywać żadnych czynności (włącznie z tworzeniem nowych armii) i czekać aż przeciwnicy się umocnią. Albo skorzystać z opcji Quick start, a następnie zdemobilizować wszystkie swoje armie i spalić miasta (oprócz stolicy, oczywiście). W tym przypadku wrogowie na początku będą mieli kilkanaście miast i kilkadziesiąt armii "fory". Teraz dopiero zaczyna być interesująco.

Dodatkowy program do **Warlords 2** nie zmienił też nic w samej charakterystyce poszczególnych oddziałów. Rodzajów ich jest co prawda mnóstwo (razem będzie kilkaset), ale charakterystyka bojowa nie uległa metamorfozie. I tak, gobliny mają parametry lekkiej piechoty, specjaliści - smoków, machine guns - gigantów, a ciężkie czołgi grawitacyjne - pegazów (podając tylko przykłady pierwsze z brzegu). Nie powiem, żeby twórcy **Warlords** nie starali się o urozmaicenia, ale po prostu przy tak ogromnej ilości oddziałów i tak ubogiej ich charakterystyce nietrudno o powtórzenia i zapożyczenia. Żeby uatrakcyjnić rozgrywkę starczyłoby tylko wprowadzić drobniutkie korekty. Na przykład: rozdzielić siłę w ataku od siły w obronie, albo: nie wszystkim oddziałom dać możliwość zwalczania celów powietrznych (bo czołg choćby miał w lufie Bóg wie co, to bombowcowi rady nie da), albo: przywrócić z ***Warlords 1*** opcję budowania floty (przypominam, że w **Warlords 2** wystarczy wejść do wody jakimkolwiek oddziałem, a automatycznie zmienia się on w statek), albo: wprowadzić możliwość uderzeń na odległość (na przykład artyleryjskich, gdzie artyleria niszczy wrogie wojska, ale sama w najmniejszym stopniu nie jest zagrożona), albo: wprowadzić tak wysoki żołd, że gracz dwa razy musiałby się zastanawiać, czy stać go jeszcze na stworzenie następnej jednostki, albo: utworzyć jednostki charakterystyczne dla danej nacji (np. rządzący karłami nie może powoływać zaciągu elfów), albo: w dyplomacji prócz wojny i pokoju uwzględnić również opcję sojusz). Wszystkie te zmiany dałoby się wnieść jedynie na zasadzie korekty, przy jednoczesnym nie odbieganiu od samego sedna gry.





Na koniec historyjka, która mi się przypomniała w związku z inną strategią, a mianowicie ***Populousem***. Otóż pewni młodzi programiści, fanatycy tej gry, postanowili stworzyć na własną rękę i dla własnej przyjemności nowe scenariusze. Ich wersja tak bardzo spodobała się twórcom P***opulousa***, iż w następnej edycji włączyli ją do właściwego programu. Przyznam, że byłoby wspaniale móc zagrać w **Warlordsa** np. na obszarze Polski z okresu rozbicia dzielnicowego (gracze to: pięciu polskich książąt, Niemcy i Księstwo Ruskie) czy w Europie realiów mitologicznych (ach, te wszystkie utopce, płanetnicy, wąpierze, dziwożony, stolemy, wije czy walkirie). Ale wszystko przed nami. Jestem pewien, że firma nie poprzestanie na tych nowych scenariuszach i **Warlords** nie raz jeszcze nas zadziwi i zabawi (choć poloniców spodziewać się nie możemy).

A teraz **konkurs**! W porozumieniu z Naczelnym postanowiliśmy ogłosić następującą zabawę. Przysyłajcie listy (z dopiskiem na kopercie **WARLORDS**) na temat: po pierwsze, jakie zmiany wprowadzić, aby uatrakcyjnić **Warlordsa** (ale nie odchodząc od istoty gry) oraz po drugie, jakie scenariusze wydawałyby się Wam najbardziej atrakcyjne czyli, jaki świat mielibyście ochotę zdobyć i podbić (im szczegółowiej opisany, tym lepiej). Czekamy na listy. Dla autorów najbardziej pomysłowych i oryginalnych rozwiązań przewidujemy, oczywiście, nagrody.

Jacek Piekara





FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Producent: Electronic Arts

Święta, święta i po świętach. Jakie święta - pytacie zdumieni. Oczywiście, Mistrzostwa Świata w piłce nożnej. Prawdziwe święto dla każdego kibica, przy którym nawet 1 maja czy 22 lipca (teraz to już 15 sierpnia) mogą się głęboko schować. Bo Mistrzostwa trwają dni kilkanaście i nawet Gwiazdka tutaj porównania nie wytrzymuje. Ale za to na Gwiazdkę dostaje się prezenty, czego niestety o Mistrzostwach powiedzieć nie można. Zwłaszcza od czasu, kiedy polska reprezentacja nadaje się do kopaniny na podwórku, a nie do tego, aby ją pokazywać ludziom (właśnie kiedy piszę te słowa, dopiero co nam wkopał Izrael. Ja chyba, słowo daję, miałem w szkole kumpli, którzy grali lepiej od tych naszych, pożal się Boże, profesjonalistów). Z braku Polaków kibicowałem więc gorąco Nigerii, ale niestety szczęścia im nie przyniosłem. A szkoda, bo była to z pewnością najatrakcyjniej grająca drużyna tegorocznego Pucharu Świata.

Zrozumiałe, że takiemu wydarzeniu jak Mistrzostwa towarzyszy milion wydarzeń pomniejszej rangi. A to zarobią sobie śpiewacy operowi (takie tam wyjce typu Carreras czy Domingo), a to zarobią sobie producenci i sprzedawcy koszulek, znaczków czy medalików pamiątkowych (jak w czasie pielgrzymki do Częstochowy), a to zarobią sobie fałszerze biletów i "koniki", jak również policja (za nadgodziny). Zarobić też postanowiły firmy komputerowe. Powstało więc parę nowych programów, których producenci uznali, że po telewizyjnych emocjach przeniesiemy się przed monitor komputera.

Jako człek leciwy i zgarbiony wiekiem pamiętam, że w czasie Mistrzostw, dawno temu, to się wyskakiwało na pobliskie boisko (a w czasie Wyścigu Pokoju przygotowywało kapsle i rysowało trasy na podwórku). Teraz czasy się zmieniły i ujście sportowym emocjom możemy dać trzymając w dłoni joystick lub palce na klawiaturze. I już można stać się Maradoną. No, może nie Maradoną, bo tu jeszcze zaopatrzyć byśmy się musieli w strzykawkę i odpowiedni do niej wsad. Ale, powiedzmy, Olegiem Salenkowem czy Robertem Baggio.

Firma **Electronic Arts** postanowiła zabawić nas programikiem pod tytułem **FIFA** i zanim przejdę do części recenzenckiej (znaczy, zanim się zacznę czepiać) słów parę o technicznej stronie gry. Po obejrzeniu czołówki pojawia się Game Setup. Tam mamy następujące opcje:

1) *language* - do wyboru angielski, francuski, włoski, hiszpański i niemiecki.

2) *play mode* - mecz, liga, turniej, play-off, load, demo.

3 i 4) *team* - wybór grających drużyn.

5) *half time* - ustalenie długości jednej połowy meczu (od 2 do 45 minut).

6) *goal keepers* - bramkarze sterowani automatycznie bądź przez gracza.

7) *fouls* - gramy z faulami lub bez.

8) *games type* - akcja lub symulacja.

9) *off-sides* - gramy ze spalonymi lub bez.

10) *weather* - pogoda gorąca, sucha, mokra, deszczowa.

11) *field type* - dwa rodzaje nawierzchni: grass i artificial grass.

12) *clock* - czas "idzie" w czasie przerw w grze lub nie.

Następnie ukaże się kolejna plansza czyli Choose Controler. Tam wybieramy (za pomocą klawiszy kursora) wśród trzech opcji. Proponuję wybrać klawisze numeryczne (górne) 1 i 2 na strzały i podania oraz kursory, aby poruszać piłkarzami. Wybieramy również, jakie drużyny wezmą udział w meczu (ta pod którą znajdzie się obrazek klawiatury jest nasza, tą drugą będzie sterował komputer).

Po zakończeniu ustalania konfiguracji pojawią się "wizytówki" obu zespołów (oceny strzałów, biegania, podań, obrony, zatrzymywania przeciwnika, bramkarzy oraz ogólna ocena, wszystko w skali od jednego do dziewięciu). Ale mecz jeszcze się nie zaczyna. Teraz czas, aby ustalić skład i taktykę.

a) *team coverage* - ustalenie "pola operacyjnego" dla poszczególnych formacji.

b) *team strategy* - wybieramy czy koncentrujemy się na obronie czy na ataku (a może wszyscy, hurra!, do przodu).

c) *team formation* - dostępne opcje to 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, 4-3-3 lub z głęboko cofniętym ostatnim obrońcą.















d) *starting lineup* - skład drużyny (przy każdym nazwisku cechy w ska-i do 100).

No i możemy grać. Zasady proste jak drut. Klawisz 1 to strzał bądź podanie, 2 przejście na następnego zawodnika, kursory to bieg zawodnika, który jest aktualnie podświetlony na ekranie. Esc przenosi do menu, w którym możemy zażyczyć sobie zarejestrowania replay'a (Jeden zero dla Polski ryknął radośnie policjant. - A kto strzelil? - Kosecki! - Dwa zero dla Polski ryknął policjant zaraz potem. - A kto strzelil? - Jakiś Replay.), obejrzeć już zarejestrowaną powtórkę oraz zapoznać się ze statystykami i dokonać kilku zmian (taktycznych oraz osobowych).

Wybór zespolów jest naprawdę olbrzymi. Od tak egzotycznych teamów, jak Katar, Hong-kong, Wybrzeże Kości Sloniowej czy Ukraina, po najslynniejsze zespoly świata. Możemy też zagrać Drużyną Gwiazd czyli zlożoną z najlepszych pilkarzy.

To co, zaczynamy czepianie się? Zaczynamy. Nazwiska. To budzi zgrozę. Ja nie znam chińskich czy marokańskich nazwisk, ale znam polskie. A czy ludzie z **Electronic Arts** znają? Popatrzmy. Vladimir Mirinov, Juri Polneczyk, John Pollack. Prawda, jakie to polskie i swojskie? Slowiańszczyzna aż w oczy bije. Ale moimi faworytami są Janezj Moskovic (Żyd jakiś, ani chybi) i Janos Kozeki (a to już chyba spolszczony Węgier). Niby drobiazg, ale przecież, na Boga, w USA mieszka 6 milionów naszych rodaków; aby ustalić, jakie nazwiska są typowe dla Polaków, starczyloby wykonać jeden telefon (albo obejrzeć książkę telefoniczną Chicago)! Glowę dam sobie uciąć, że podobne cyrki wyprawiono i z nazwiskami innych nacji. Niechlujstwo i niedbalstwo, po prostu.

Sama gra jest, jak mówilem, prosta niczym drut. Nie wymaga panicznego poszukiwania odpowiednich przycisków na klawiaturze lub rozglądania się, gdzie właśnie zniknąl zawodnik, którym sterujemy. Gra się naprawdę lekko, latwo i przyjemnie. Co prawda pada zbyt wiele bramek (ze słabszymi zespolami wygrywa się dwucyfrowo w czasie meczu trwającego osiem minut). Szkoda też, że faule pojawiają się deus ex machina i nie można, na przykład, celowo przypalantować wrażemu napastnikowi. Mam też zastrzeżenia co do szybkości zawodnika prowadzącego piłkę (bo szybkość ta nawet w wypadku najsprawniejszych piłkarzy jest żenująca) i co do skuteczności bramkarzy (kiedy dowodzilem zespolem All Stars musiałem bardzo pilnie uważać, by nie dopuścić rywali do sytuacji strzeleckiej, bo najlepszy bramkarz świata przepuszczal prawie każdą szmatę). Zbyt male wydaje się też pole gry. Akcja przenosi się błyskawicznie pod bramki, no ale to chyba trzeba wybaczyć, gdyż zrozumiałe, że malo kto interesowalby się grą, która bylaby bardzo wierną symulacją pilki nożnej (a więc przede wszystkim gra w środku boiska).

Bardzo poważne zastrzeżenia mam do prowadzenia statystyk (a raczej ich braku). Moda na statystyki wszelkiego rodzaju przyszla wraz z szalem na NBA, ale to naprawdę milo poczytać sobie, który pilkarz jest najskuteczniejszy, który najlepiej wykonuje wślizgi czy który ma najwięcej asyst. Niestety **FIFA** zawodzi tu na pelnej linii. Owszem, możemy przeczytać statystyki meczowe (ilość strzalów i obron, czas gry na wlasnej polowie, polowie przeciwnika i w środku pola), ale to zaledwie kropla w morzu potrzeb. Sądzę, że firma **Electronic Arts** zbyt szybko chciala wypuścić grę na rynek i stąd te, w sumie drobne, ale jednak rażące niedociągnięcia.

FIFA jest programem, który robi niezle wrażenie graficzne. Sprawna animacja, zadawalająca plynność, czepiać można by było tylko nieco zbyt ubogiej kolorystyki i nadmiernej schematyczności. O wymaganiach sprzętowych jeszcze niedawno napisalbym, że są wysokie. Dzisiaj mogę powiedzieć: standartowe (4 MB RAM), bo slowo wysokie rezerwuję już sobie dla programów, które wymagają ósemki RAM-u, bądź procesora 486 (jeszcze parę miesięcy, a i to stanie się standardem ku ubolewaniu mojego portfela).

Na koniec rada dla tych, którym nie wychodzi i którzy jakoś przerzynają mecze, zamiast je wygrywać. Ustawcie formację z ostatnim cofniętym obrońcą (czyli sweeper). Zwróćcie uwagę, aby w team coverage defensywa nie byla za bardzo rozciągnięta (to samo dotyczy pomocników, niech też pilnują gry w obronie), a w team strategy wybierzcie long ball. No i zagrajcie zespolem All Stars przeciwko Hong-Kongowi. Jeżeli to nie poskutkuje, to lepiej zagrajcie w klipę. Widać pilka nożna nie dla Was (ale wierzę w Wasze umiejętności). Kiedy już poczujecie się bardzo wytrawnymi graczami, to powtórzcie mecz Hong-kong contra All Stars, tylko teraz kierując drużyną z Azji. Powodzenia i pamiętajcie: bramka jest jedna, a pilki są dwie.

Jacek Piekara

PS. Jednak można faulować. Równoczesne naciśnięcie klawiszy 1 i 2 przynosi efekt. Udało mi się pięknie skosić wrażego napastnika i dostać czerwoną kartkę.

ZRĘCZNOŚCIOWA

70%

PC

386
4 MB RAM

1 MB RAM



Bridge Baron

Producent: Great Game

Znany brydżysta, Johnny Shlem, umarł i trafił do nieba.

- Sie masz - rzucił świętemu Piotrowi. - Gdzie tu grają, staruszku?

- Johnny, jak śmiesz? - oburzył się święty Piotr. - Wynoś się do piekła.

No i nie zrażony Johnny Shlem poszedł do piekła.

- Grają tu gdzieś? - spytał dyżurnego diabła.

- Jasne, Johnny, wszyscy czekali tylko na ciebie.

- To rozumiem - ucieszył się Johnny. Wszedł do pokoju, gdzie przy zielono nakrytym stoliczku siedziało już trzech facetów. Johnny przywitał się i zatarł dłonie.

- Kto rozdaje? - zapytał.

- Przykro mi, ale tu nie ma kart - powiedział diabeł.

- Jak to, do cholery, nie ma kart?

- To jest właśnie piekło, Johnny - wyjaśnił diabeł, uśmiechając się złośliwie.

Ciężka jest więc dola zapalonego brydżysty, jak wynika z tej anegdoty. Pamiętam jeszcze stare, dobre lata, kiedy szmat czasu spędzałem przy brydżowym stoliku i jakby dobrze policzyć, to gra w brydża zajmowała mi co najmniej trzydzieści, czterdzieści godzin w tygodniu. A trwało to lat parę. Potem trzeba było zająć się rzeczami mniej poważnymi i brydż musiał im, ku mojemu ubolewaniu, ustąpić miejsca. Ale ogromny sentyment pozostał mi do tej prawdziwie królewskiej gry, choć umiejętności już nie te (bo brydż, jak każdy sport, wymaga ciągłego, intensywnego treningu). Dlatego staram się zapoznawać z nowymi brydżowymi programami komputerowymi, choć zwykle ich poziom przywodzi mnie do szału. Ale karty, rzeczywiście, nie są potrzebne, niepotrzebne jest też zbieranie czwórki graczy, co w dzisiejszych szalonych czasach, kiedy nikt nie ma wolnej chwili, bywa czasem uciążliwe.



Pisałem kiedyś na łamach ŚGK o szachowym programie *Chessmaster 3000* i zachwycałem się jak to zręcznie go zrobiono i jaki to on chytry, bo na najwyższym poziomie trudności to po prostu mnie dewastuje (choć nie jest to najlepszy miernik, gdyż w szachach nigdy nie byłem za mocny, preferując rozrywki intelektualne typu brydż, piwo i kobiety). Żałowałem też, że programiści nie potrafili stworzyć atrakcyjnego programu brydżowego. Przyznam, że skala trudności tu zupełnie inna, bo stworzyć program szachowy to betka, lecz stworzenie programu brydżowego to sztuka nie lada.

O **Bridge Baronie** usłyszałem od znajomych parę ciepłych słów, a więc postanowiłem i ja spróbować czy będziemy mogli chwilę się pobawić. No i pobawiliśmy się, ale zarówno wstępne pieszczoty, jak i właściwa penetracja, niestety, absolutnie mnie nie usatysfakcjonowały. Komputer bowiem, jak to już zwykle zresztą bywa, gra niczym but z lewej nogi (albo jak kiedyś jedna z moich partnerek, nikogo nie obrażając). Ale zacznijmy od początku.

Bridge Baron pozwala ustawić opcje licytacyjne, ale ubożutkie te opcje jak strach. Mamy bowiem do wyboru tylko słabe dwa w kolor, forsujące BA po wejściu jeden w starsze kolory, kontrę negatywną, Mały Texas i "dziwne" BA. Komputer zna jeszcze słabe trzy, Steimana i Blackwooda (ale już nie Gerbera), pytać go o króle natomiast nie ma sensu, bo ni cholery nie wie, o co chodzi. Ciężko licytować, kiedy tak mało jest dostępnych opcji, ale warto przypomnieć, że dziadkowie nasi (przed II wojną światową) w zasadzie nie uznawali żadnych systemów i licytowali absolutnie naturalnie. Ba, systemy, które przychodziły z Ameryki, uważano powszechnie za niszczące piękną sztukę brydża. Sporo się jednak od tych czasów zmieniło i choć sam nie znoszę grać z ludźmi, którzy na turnieje wloką ze sobą całe zeszyty systemów, to jednak paru "sztucznych" odzywek używać trzeba (a znać należy wszystkie, a przynajmniej te ważniejsze). Do moich ukochanych zalicza się słynna konwencja Wilkosza (otwarcie z dwóch w kolor na układowej, dwukolorowej karcie), Acol (otwarcie z dwóch trefli przy sile punktów od 23 w górę, potem kilka odpowiedzi), otwarcie z 3 BA (siódemka w kolorze młodszym z koroną i as lub dwa króle w bocznych kolorach).



Z **Bridge Baronem** tutaj bym się nie dogadał. Pozostawała więc zwykła licytacja naturalna, w której jednak **Bridge Baron** zachowuje się jak prawicz-ka przed pierwszym seansem. Boi się tak, że po prostu strach. Aby nie być gołosłownym, proponuję zapoznać się z następującym rozdaniem (rozdanie nr 7):

S: P - Q, K - AQ975, C - K1052, T - AK10
N: P - AJ93, K - K42, C - AQ98, T - Q9

Dla przebiegu licytacji, to co mają W i E nie jest ważne, bo milczą (trudno się zresztą odzywać z taką kartą). Jako S zalicytowałem spokojnie kiera, dostałem poparcie na wysokości trzech, po czym spytałem o asy i nie mogąc spytać o króle (bo, jak pisałem już, tego pytania gra nie rozumie) zalicytowałem 7 BA. Karta, jak widać, prawie wykładana, gdyż bruździć może tylko czwarty walet kier, a taki rozkład nie jest specjalnie prawdopodobny (coś koło 25%, jeżeli dobrze pamiętam). Komputer natomiast dolicytował się zaledwie do pięciu kierów i na każdym turnieju para, która popełniłaby taki lapsus, stałaby się dziwowiskiem (nie zalicytować chociaż szlemika, kiedy ma się cztery asy, trzy króle i cztery damy, to naprawdę niesmaczne).

Tyle jeśli chodzi o zdolności licytacyjne **Bridge Barona.** Nie mówię już o wpadkach tego typu, że jeśli licytacja przebiega w następujący sposób: N: 1 pik, Ja: 1 BA, N: 2 pik, Ja: 3 BA, to należy mieć do partnera zaufanie i nie przewalać się na cztery piki (które nie wychodziły, za to 3 BA śpiewająco). Nie mówię już o tym, że po mojej karnej kontrze nie należy nagle budzić się i zgłaszać własnego koloru (na poziomie czterech, ale za to również z czteroma punktami).

A rozgrywka. No cóż. Gracz może łatwo porównać swe umiejętności z umiejętnościami **Barona** (gra na tym samym rozkładzie w opcji Duplicate) i jeśli o mnie chodzi, to raczej nie zdarzyło mi się rozegrać partii gorzej (bo wylicytować gorzej, to mi się zdarzyło). **Baron** nie popełnia, co prawda, błędów typu: "To twój as, partnerze? Ach, przepraszam, to atu jakoś mi się wymsknęło", ale gra raczej bezmyślnie. Na przykład wpuszczania przeciwnika w wyrobiony na stole kolor (w momencie, kiedy ma się inne karty, a przeciwnik stracił dojście) raczej nie uważa się za szczególnie błyskotliwy pomysł. Często też (zwłaszcza w kontraktach bezatutowych) komputerowi zdarzalo się "podarować" mi brakującą lewę. Nie muszę chyba mówić, że kto oczekuje od **Barona** wytrysków typu przymusu, ten się gorzko zawiedzie.

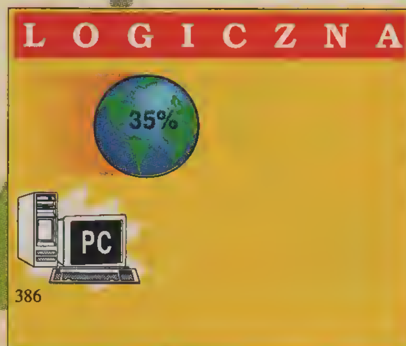
Szczerze mówiąc **Bridge Barona** polecalbym tylko graczom bardzo mało doświadczonym, (bo czegoś jednak mogą się nauczyć) lub bardzo doświadczonym (bo zdadzą sobie sprawę z błędów komputera). Graczom średnio zaawansowanym **Bridge Baron** może tylko wyrządzić krzywdę, gdyż potem, siadając z doświadczonymi partnerami będą liczyć na to, że zachowają się oni tak samo głupio jak komputer. A to zwykłe kończy się mało interesująco dla zawartości portfela.

Tak więc zamiast sterczeć samotnie przy monitorze lepiej skrzyknąć znajomych i zagrać w prawdziwego brydża, a nie zadowalać się jego komputerowym ersatzem. Zwłaszcza, że komputer dość kiepsko radzi sobie z piciem piwa (przynajmniej mój, może Wasze są nowocześniejsze). W **Bridge Barona** powinno się grać jedynie wtedy, kiedy czwarty nie przychodzi (aż serce boli, kiedy to piszę, bo pomyśleć, że takie klęski jak nie przychodzący czwarty i mnie się zdarzały. Że też taką swołocz jak nie przychodzący czwarty mógł stworzyć dobry Pan Bóg) albo kiedy zapomniało się kart. Albo kiedy grasz tak słabo, że wypędzają Cię od każdego stolika.

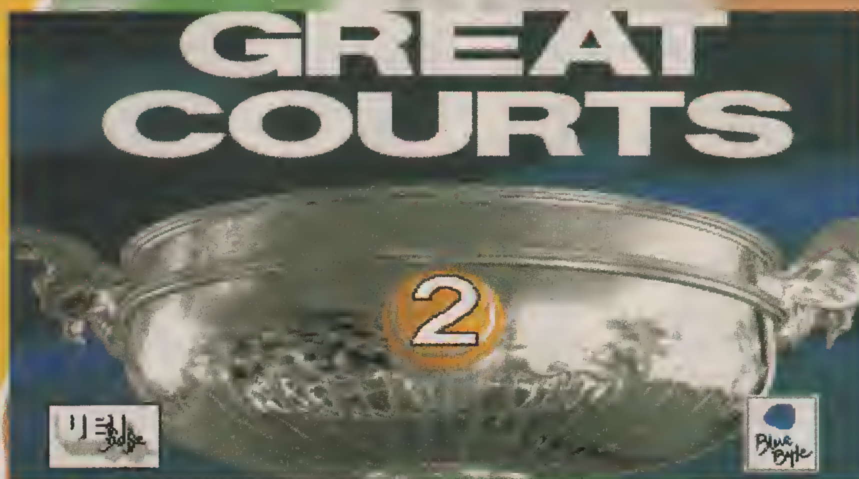
Reasumując: **Bridge Baron** to raczej nędzny program. Nie tylko pod względem merytorycznym, ale i graficznym. Pochwalić tylko wypada jasność menu, wygodny interfejs użytkownika i, co najważniejsze, możliwość gry porównawczej (opcja Duplicate). Miła jest też możliwość powtórnej licytacji, cofania zagrań i oglądania wszystkich rąk w czasie rozgrywki. Ale plusy, niestety, nie rekompensują minusów **Bridge Barona**. Lecz żeby ten tekst zakończyć jakimś optymistycznym akcentem, mogę obiecać jedno: w najbliższym czasie skontaktuję się z brydżowymi fachowcami i postaram się zdobyć od nich informacje o programie brydżowym, który naprawdę byłby wart polecenia (jeśli takowy w ogóle istnieje). A jak już program taki zdobędę, to nie omieszkam go opisać. I to by było na tyle.

Jacek Piekara









Producent: Blue Byte/UBI Soft

Tenis - którz z nas nie próbował swoich sił w tej dyscyplinie. Gra ta, na pozór prosta, potrafi jednak sprawić wiele trudności. Niekiedy zdarza się, że nowy zapaleniec (gracz - amator), już po pierwszym kontakcie z rakietą i piłką tenisową zastanawia się, czy nie lepiej byłoby zagrać w szachy.

Jednak aby zostać wielkim graczem, nie trzeba wcale mieć wielkiego talentu. Nie trzeba wcale dniami i nocami trenować. Wystarczy mieć na tyle chęci, aby do swojego komputera wczytać program **Great Courts II**, a później wszystko pójdzie bez większych problemów.

Program ten już w trakcie wczytywania wywołał we mnie dość mile wrażenia. Na ekranie monitora ukazał się wspaniały, srebrny (niestety) puchar (od razu pomyślałem sobie, że muszę go zdobyć), dowiedziałem się później, że jest to największe trofeum tenisistów i niemal każdy ceniący się gracz marzy o jego zdobyciu. Lecz aby to osiągnąć, nie wystarczy wygrać jednego turnieju. Nie wystarczy nawet być najlepszym, ponieważ i tym zdarzają się zachwiania. Aby zdobyć trofeum, należy cztery razy z rzędu wygrać turniej wielkoszlemowy, najtrudniejszy, najbardziej wyczerpujący, najlepiej obsadzony i zarazem najciekawszy turniej tenisowy. Czy uda Ci się to zrobić, zależy już wyłącznie od Ciebie.

Już po wczytaniu programu usłyszałem dość przyjemną i miłą dla ucha muzykę, a na ekranie pojawilo się menu, z różnymi opcjami. Na początku nie wiedziałem, od czego zacząć i co wybrać, lecz po chwili okazało się, że obsługa tego programu nie będzie sprawiać większych problemów.



Menu główne zawiera sześć opcji. Pierwsza z nich to ikona z narysowanym kortem tenisowym. Wybierając tę właśnie opcję, decydujemy się na granie z przeciwnikiem wybranym przez komputer. Gra taka ma istotne znaczenie dla rozwijania możliwości naszego gracza. Jest to tak zwany mecz treningowy (można tutaj sprawdzić swoje możliwości przed rozpoczęciem gry w jakimś turnieju). Kolejną z dostępnych nam możliwości (druga od góry po lewej stronie) jest tak zwane PREFERENCESS. Mamy tutaj sposobność wybrania rodzaju kortu, na jakim chcemy przeprowadzać gry treningowe. Do wyboru są trzy możliwości:

a) *kort piaskowy* (pomarańczowy) - jest to najwolniejsza nawierzchnia, piłki odbijają się dość wysoko i powoli;

b) *kort trawiasy* (tzw. "grass", kolor zielony) - jest to średnio szybka nawierzchnia, dość śliska, piłki odbijają się stosunkowo szybko i nisko;

c) *kort syntetyczny* (niebieski) - jest to najszybsza i najnowocześniejsza nawierzchnia tenisowa, piłki odbijają się bardzo szybko i nisko.

Trzeba także wybrać rodzaj gry, jaką chcemy prowadzić. Można trenować z jednym przeciwnikiem (tzw. gra singlowa), z dwoma przeciwnikami i grać w tzw. double'a (po obu stronach po dwóch graczy). W tej grze istnieje możliwość wykorzystania tak zwanego 4 PLAYER ADAPTOR, co umożliwia granie nawet do czterech graczy na raz.

Kolejną decyzją, jaką należy podjąć, jest to, ile setów mamy zamiar grać (można grać do jednego, dwóch, lub trzech wygranych setów).

Po wybraniu tych trzech opcjii, przechodzimy do menu tworzenia gracza. Należy tutaj ustalić, w którym porcie jest joystick przysługujący danemu playerowi (porty 3 i 4 są zarezerwowane dla użytkowników 4 PLAYER ADAPTOR), jaki poziom gry on prezentuje (dla początkujących radziłbym wybrać opcję JUNIOR, ponieważ jest ona znacznie łatwiejsza) i to czy gracz jest kobietą, czy mężczyzną. Następnie ustalamy wszystkie dane przysługujące naszemu playerowi (siła poszczególnych uderzeń, gracz gra prawą ręką):

- *forehand* (uderzenie piłki z prawej strony),
- *backhand* (uderzenie pilki z lewej strony),
- *smash* (ścięcie piłki),



- *volley forehand* (uderzenie piłki z prawej strony z dołu),
- *volley backhand* (uderzenie piłki z lewej strony z dołu),
- *serwice* (serwis),
- *condition* (kondycja zawodnika).

Teraz pozostało już tylko nazwać naszego gracza i jeżeli chcemy grać nim częściej, zapisać te dane na dysk.

Następną z dostępnych opcjii jest ikona oznaczona "I". Pod tą tajemniczą literą kryje się informacja o naszym graczu. Niestety, opcja ta działa dopiero wówczas, kiedy nasza postać gra na najwyższym stopniu trudności (tzw. CHARACTER). W menu głównym znajduje się także ikona oznaczona napisem BLUE BYTE, udostępnia nam ona wszystkie dane o **GREAT COURTS II**.

Piątą z opcji, które możemy wybrać, jest trening z maszyną (druga ikona od góry po prawej stronie). Po wejściu do tego menu, na ekranie naszego monitora pojawią się dwa rzędy z narysowanymi kortami. Na tych kortach jest zaznaczone miejsce, w które zostanie wyrzucona piłka przez maszynę. Górny rząd oznacza wszystkie możliwe kombinacje wejścia piłki w kort, natomiast dolny rząd jest to wybrana przez nas kolejność tych uderzeń. Kolejność tę można zmieniać, wybierając jakąś możliwość z górnego rzędu i wstawiając ją do rzędu poniżej. Kort ze znaczkiem "?" oznacza uderzenie wylosowane przez komputer. Poniżej obydwu rzędów znajdują się dwie poziome linie. Pierwsza z nich, podpisana BALL, oznacza iłość serii wyrzucanych piłek przez maszynę. Druga, podpisana MACHINE, oznacza siłę, z jaką piłki te będą wyrzucane. Opcja trenowania z maszyną jest bardzo przydatna dla polepszenia sobie refleksu w tej grze. Jest ona także dobra dla tych, którzy chcieliby nauczyć się grać na wyższym poziomie trudności niż JUNIOR, mianowicie na AVERAGE. Różnica pomiędzy JUNIOR a AVERAGE jest dość istotna. Jeżeli nasz gracz jest juniorem, jego ruchami steruje komputer, my kierujemy tylko jego uderzeniami. Z pozoru wszystkim może się wydawać, że jest tak znacznie łatwiej wygrywać, jednak ktoś dobrze powiedział, że "pozory mylą". Znaczną wadą poziomu JUNIOR jest to, że gra jest głównie nastawiona na obronę. Nie możemy w trakcie atakowania przeciwnika podejść pod siatkę, ponieważ nie sterujemy ruchami









naszego playera. Dla wszystkich, którzy pragnęliby coś osiągnąć w tej grze, dobrze radzę nauczyć się grać na poziomie AVERAGE, co najłatwiej jest zrobić w trakcie gry z maszyną.

Kolejną, ostatnią i chyba najważniejszą opcją jest gra w turniejach tenisowych. Decyduje ona nie tylko o poziomie gry, lecz także o miejscu rankingowym naszego gracza. Aby jednak rozpocząć grę na prestiżowych turniejach, należy wybrać opcję z kalendarzem. Wówczas na ekranie naszego monitora pojawi się wykaz wszystkich turniejów rozgrywanych w ciągu całego roku. W tym olbrzymim spisie należy zadecydować o tym, w jakich zawodach chcemy brać udział, czy chcemy grać sami, czy tzw. double'a. Czy pragniemy walczyć o duże nagrody, czy zadowalają nas małe sumki. I przede wszystkim czy bierzemy udział w GRAND SLAM'ach (najważniejszych rozgrywkach wśród wszystkich pozostałych). Do turniejów GRAND SLAM (wielkiego szlema) zaliczamy cztery:

- AUSTRALIAN OPEN MELBOURNE,
- FRENCH OPEN ROLAND GAROSS,
- ALL ENGLAND OPEN WIMBLEDON,
- U.S. OPEN.

Każdy obsadzony po 128 graczy, rozgrywany systemem "do trzech wygranych setów". To czy zwyciężysz zależy wyłącznie od Ciebie.

Podsumowując program **Great Courts II**, można śmiało powiedzieć, że zalicza on się do ścisłej czołówki wśród gier o tematyce tenisa. Muzyka i odgłosy stoją na wysokim poziomie (w trakcie meczu komputer "mówi" wynik). Grafika nie jest może najlepsza, jednak nie wpływa to negatywnie na atrakcyjność gry. Wszystkim zapaleńcom i amatorom tenisa życzę połamania rakiety.

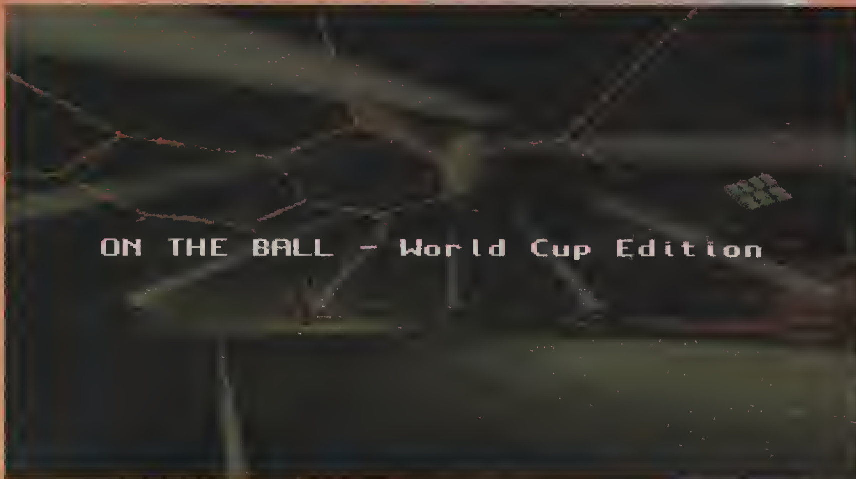
Marcin Hinz

ZRĘCZNOŚCIOWA

80%

PC 386 | 1Mb RAM | STE





Producent: Ascon Software

Ladies and Gentlemen! Mam przyjemność zaprezentować pierwszą, w pełni profesjonalną grę - managera piłkarskiego. Nareszcie można zasiąść przed komputerem i wcielić się w postać selekcjonera reprezentacji piłkarskiej. Na polskim rynku gier o tej tematyce jest bardzo dużo. Niestety, nie wszystkie można zaliczyć do udanych. **On the Ball** jest grą, która z całą pewnością spodoba się każdemu, kto lubi wyzwania. Nie mamy już do czynienia z dużą ilością tabelek i zestawień. Do naszej dyspozycji zostało oddane wspaniałe biuro, z którego nie ruszając się możemy dowodzić naszą ekipą. Ale po kolei.

Całą zabawę rozpoczynamy oczywiście w ***World Cup USA '94***. Możemy więc rozpocząć grę, biorąc udział w eliminacjach lub zaraz przejść do zasadniczej części - Mistrzostw Świata. Niestety, jeżeli wybierzemy tę drugą możliwość, wówczas nie mamy szansy gry polską drużyną. Jest więc tak, jak było w rzeczywistości. Wszystkie drużyny znajdują się w odpowiednich grupach. Jeżeli wybierzemy pierwszą możliwość, wówczas mamy szansę wybrania dowolnej drużyny, ustalenia parametrów gry tj. wybrania nazwy stadionów, ilości miejsc na trybunach, wprowadzeniu własnych nazwisk, doboru kolorów strojów, nazwisk sędziów i wielu innych pożytecznych opcji, o których można by napisać książkę (zresztą oryginalna instrukcja ma charakter książki). Przejdźmy teraz do zasadniczej części gry.

Zakładam, że rozpoczynamy grę w elimacjach, prowadząc polską drużynę. Na początek naszym oczom ukazuje się gazeta Ascon Sports. Z niej dowiadujemy, co sądzą o nas media. Po zapoznaniu się z tymi informacjami wchodzimy do naszego biura. Jak na trenera przystało, dysponujemy bardzo ekskluzywnym biurem. Cóż możemy w nim robić? Otóż musimy ustalić miesięczny plan dla naszej reprezentacji, obejrzeć statystykę, tabele, włączyć muzykę z CD, zapoznać się z prognozami wyniku slawnych ludzi, a właściwie ich parodiowanych nazwisk (np. Billy Clingon, czy Frank Beckenpower), ponownie zajrzeć do gazety, skorzystać z dodatkowych opcji oraz zakończyć ruch. Jak więc sami widzicie, możliwości jest naprawdę sporo.

Spróbuję teraz omówić co ważniejsze opcje. Zacznijmy od planowania miesięcznego rozkładu zajęć piłkarzy. W przeciągu czterech tygodni możemy wysłać drużynę na siedmiodniowy obóz kondycyjno - zapoznawczy, zobaczyć jeden z wybranych meczów lub też zorganizować mecz towarzyski.

Na obozie kondycyjnym musimy wyznaczyć zawodnikom co mają ćwiczyć. Czas trwania takiego treningu wynosi trzy dni. W ciągu każdego z nich można ćwiczyć trzy elementy gry. W czasie takiego treningu oprócz ukazania boiska z ćwiczącymi zawodnikami (do każdego ćwiczenia inna animacja!) uzyskujemy informacje na temat wyróżniających się w danym dniu graczy. Wyróżniającym zawodnikiem jest ten, który gra wspaniale, jak również fatalnie. Za doskonałą grę zawodnik otrzymuje dodatkowo punkt, analogicznie za złą postawę zostaje mu on zabrany. Przy nazwisku każdego gracza widnieją dwie różne liczby. Pierwsza oznacza klasę zawodnika, a druga aktualną jego zdolność. Pierwszą nie jest tak łatwo zmienić. Może to nastąpić z jakiś ważnych powodów np. małżeństwa, czy propozycji gry w zagranicznych klubach. Natomiast druga waha się w zależności od dnia. Wnikliwa obserwacja pozwoli na odpowiedni dobór zawodników naszego zespołu.

Po treningu czas na odpoczynek. Jeśli wprowadziliśmy w nasz plan obejrzenie meczu, wówczas na ekranie ukaże się jego streszczenie. Pozwala nam to na zorientowanie się w taktyce obu grających zespołów, ich zdolnościach, rodzaju gry.

Nadszedł wreszcie czas na zasadniczą rozgrywkę. Może być to zarówno mecz towarzyski, jak i eliminacyjny. Dowiedziawszy się uprzednio o naszych szansach zarówno w gazetach, jak i w radio, możemy przystąpić do powołania składu drużyny. Najpierw musimy wybrać odpowiednie ustawienie, a następnie na odpowiednie miejsca powstawiać nazwiska zawodników. Jeżeli nazwisko gracza po naniesieniu na daną pozycję jest koloru białego, wówczas oznacza to, że na tym właśnie miejscu jest najlepszy. Jeśli zmieni się w kolor niebieski, znaczy to, że nie jest to jego pozycja, ale poradzi sobie na niej w 90%. Natomiast kolor czerwony oznacza, że zdolność zawodnika wynosi 50%. Dlatego też trzeba tak dobrać ustawienie, żeby było jak najwięcej białych nazwisk zawodników. Poza doborem grających musimy wybrać jeszcze pięciu zawodników rezerwowych.

Teraz możemy przystąpić do meczu. Widzimy zestawienie poszczególnych możliwości naszych graczy, tj. ataku, obrony etc. Poza tym dysponujemy 30.000 dolarów, które możemy przeznaczyć na bonusy za wygranie meczu. Trzeba rozsądnie nimi dysponować, żeby zostało nam coś na najważ-







niejszy mecz. Tutaj również ustalamy, jaką taktyką mają grać nasi zawodnicy, oraz jaką formę walki o piłkę mają przyjąć - czy mają grać skrzydłami, czy często strzelać, a może przejąć inicjatywę lub czekać na błąd przeciwnika etc. Jak widać, całą grę można dokładnie zaplanować.

Po ustaleniu wszystkich szczegółów zaczynamy grę. Naszym oczom ukazuje się boisko, a w dolnej części ekranu informacje na temat aktualnych wydarzeń z boiska. Tutaj dowiadujemy się też, kto sędziuje mecz. U góry ekranu znajduje się tablica wyników i informacja, gdzie odbywa się spotkanie i jaka jest pogoda. Gwizdek sędziego i rozpoczynamy mecz. Obserwujemy bacznie wynik Polska - Turcja 0 : 0. Nagle drugie zero zmienia kolor z białego na czarne. Oznacza to, że nasi zawodnicy atakują. Potwierdzeniem tego jest informacja u dołu ekranu: "Szczęsny z dwudziestu metrów strzela z voleja i trafia w lewe okienko bramki. Goool! Jakiż nieprawdopodobny strzał!" Komentarzowi towarzyszy oczywiście animacja. Ukazany jest fragment boiska, biegnący zawodnik i próbujący mu przeszkodzić przeciwnik. Zwód, strzał i bramka. Ależ imponujący widok. Zawodnik skacze z radości. Lecz mecz się jeszcze nie zakończył. Na razie 1 : 0 dla Polski. "15 minuta spotkania. Błąd defensywy. Novotny zmierza do bramki, ale w ostatniej chwili Tyrpa wybija piłkę i podaje do bramkarza. 27 minuta. Faul na Bendkowskim. Żółta kartka, potrzebna pomoc lekarska. Trzeba dokonać zmiany". Teraz ukazuje się ławka rezerwowych. Wystarczy wskazać, który z graczy ma zastąpić kontuzjowanego i możemy powrócić do gry. "Rzut wolny. Piotrowski ustawia piłkę. Strzela, lecz piłka trafia prosto w mur. 44 minuta. Indywidualna akcja Woźniaka, podanie do Rafałowicza i goool! 2 : 0! Bramkarz nie miał żadnych szans. Teraz gra na czas. 45 minuta - koniec pierwszej połowy." Teraz możemy pochwalić zawodnika, skarcić go, lub też podnieść na duchu. Możemy zmienić całkowicie taktykę, podwyższyć honorarium, wprowadzić zmiany. Tutaj również znajduje się krótka charakterystyka pierwszej połowy i słowa, które trener powiedział swoim zawodnikom. Koniec przerwy, wracamy na boisko. "50 minuta. Szczęsny otrzymuje żółtą kartkę. To nie było konieczne. 52 minuta. Tureccy zawodnicy zastawili skuteczną pułapkę offsaydową. Gol nie został uznany. 60 minuta. Rzut karny dla polskiej drużyny." Tutaj czeka nas kolejna niespodzianka. Wykonawcą rzutu karnego jesteś Ty. Tak więc wszystko w Twoich rękach. Wystarczy ustawić siłę uderzenia i skierować myszką strzałkę na ekranie w odpowiednią stronę. "Zawodnik zbliża się do piłki i... Gool! Nie zmarnował swojej szansy. 90 minuta - koniec meczu. Polska - Turcja 3 : 0."

Grafika podczas meczu jest naprawdę zrobiona perfekcyjnie. Nie są to stale powtarzające się te same animacje. Oczywiście, zdarza się to również, lecz nie tak często. Czasami, gdy wydaje nam się, że piłka trafia już do bramki, nagle pojawia się zawodnik i wybija ją w ostatniej chwili. Autorowi należą się bardzo duże brawa za pracowitość i pomysłowość.

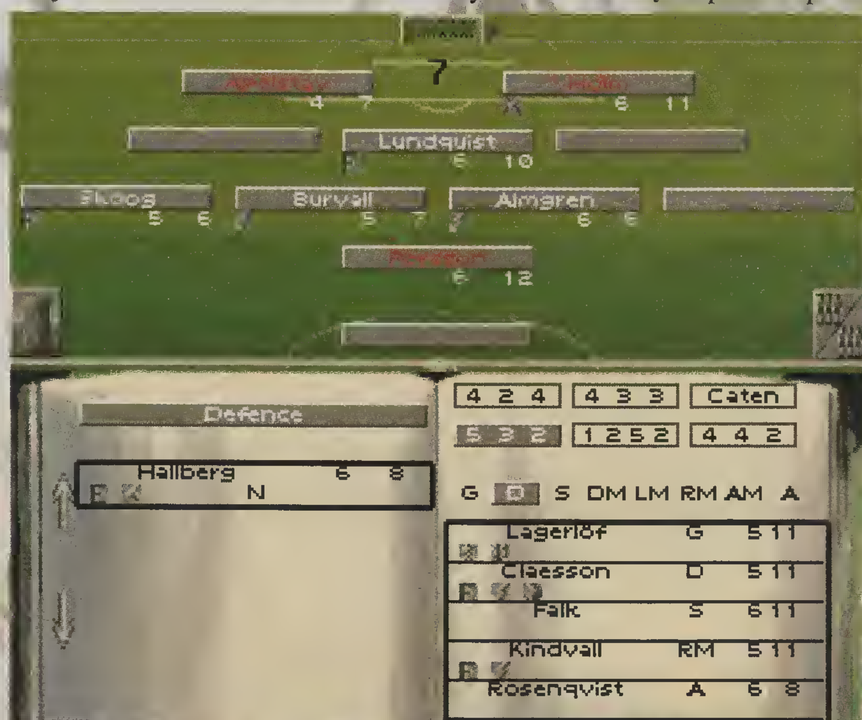
Zobaczymy teraz, co piszą o nas w gazecie. "Turcja pobita przez Polskę. Pierwszy sukces dla nowego selekcjonera."



Nareszcie mamy trochę czasu. Do następnego meczu musimy zająć się naszymi czynnościami trenerskimi. Może trzeba dokonać zmian? Czasami spotkamy się też z opiniami różnych ludzi, bądź własnych graczy. Może się również zwrócić do nas sponsor w wiadomym celu.

Żeby awansować do World Cup należy wygrywać kolejne mecze. Jeśli już przebrniesz szczęśliwie przez nie i uda Ci się zająć premiowane miejsce, wówczas następuje kolejna część gry.

Wyjeżdżasz do USA. Najpierw jednak trzeba powołać do reprezentacji 22 zawodników (jaka szkoda, że nie można zabrać wszystkich). Otrzymujesz dla siebie hotelowy apartament, z którego znowu możesz, podobnie jak z biura, wydawać wszelkie dyspozycje. Masz także szansę opuszczenia pokoju i odwiedzenia chorych w pokoju szpitalnym, a także wyjścia z budynku i udania się do pubu na piwo.





RADY:

Podczas eliminacji:

1. Jeżeli mecz masz w trzecim tygodniu, wówczas w pierwszym wyznacz obóz kondycyjny, a w drugim obejrzenie jakiegoś meczu (najlepiej z własnej grupy).

2. Nie organizuj zbyt często towarzystkich spotkań, gdyż podczas nich zawodnicy stają się zmęczeni i tracą cenne punkty sprawnościowe.

3. Podczas obozów kondycyjnych uważnie obserwuj poczynania własnych zawodników. Dzięki temu wybierzesz najhardziej optymalny skład.

4. Sam musisz ocenić, który rodzaj ustawienia jest najkorzystniejszy. Najlepiej jest to sprawdzać podczas spotkań towarzyskich.

5. Przed ważnym meczem radzę trochę pieniędzy przeznaczyć na bonusy za zwycięstwo. Jest to zawsze dodatkowa mobilizacja dla zawodników (tak jak w życiu). Jednakże funduszami dysponuj oszczędnie, żeby starczyło na decydujące spotkanie.

6. Podczas meczu także obserwuj, który z zawodników jest wyróżniającym się na boisku. W czasie przerwy warto go pochwalić. Wpływa to na podniesienie jego morale w drugiej jego części. Jeśli jednak pochwalisz tego, co nie trzeba, wówczas drużyna może uznać to za afront.

Podczas Mistrzostw Swiata:

1. Najlepszy, moim zdaniem, plan dnia:

6:00 - pobudka
7:00 - śniadanie
8:00 - spotkanie drużyny
9:00 - 10:00 - trening
11:00 - czas wolny
12:00 - obiad
13:00 - czas wolny
14:00 - 15:00 - trening
16:00 - czas wolny
17:00 - kolacja
18:00 - spotkanie drużyny
19:00 - rozmowa w "cztery oczy"
20:00 - 21:00 - czas wolny
22:00 - sen.

Oczywiście nie jest to codzienny plan, gdyż trzeba nieraz zorganizować konferencję prasową, dzień otwarty, dzień dla rodziny.

2. Po wygranym meczu należy pogratulować swoim zawodnikom. Najlepiej zrobić to w tym samym dniu, to podnosi ich morale.

3. Kontuzjowanych trzeba odwiedzać, żeby nie czuli sie opuszczeni. Nie można jednak tego robić zbyt często.

4. Po wygranym meczu zawodnikom przysługuje odpoczynek. Najlepiej cały dzień.

5. Nie można zapominać o rodzinie oraz o kibicach.

6. Należy dokładnie dobierać odpowiedzi na pytania zadawane podczas konferencji prasowych.

7. Nie zapominaj o wszystkich punktach dotyczących eliminacji. One także są przydatne w mistrzostwach.

Wracajmy jednak do hotelu. Wszyscy czekają na nasze zwycięstwo. Trzeba zacząć ustalać plan następnego dnia. Tym razem musimy dokładnie, co do godziny (począwszy od 6 rana do 1 w nocy), rozplanować dzień dla naszych zawodników. Co możemy wprowadzić w nasz rozklad? Pobudkę, jedzenie, dwugodzinny trening, spotkanie drużyny, konferencję prasową, rozmowę w "cztery oczy" z wybranymi zawodnikami, połowę wolnego dnia, cały dzień wolny, dzień otwarty dla prasy i kibiców, dzień z rodziną, obejrzenie meczu, zagranie w meczu towarzyskim, czas na sen. Jest z czego wybierać. Jako trener musisz wybrać odpowiednią taktykę. Na treningach trzeba wybrać specjalność, jaką mają ćwiczyć zawodnicy. Podczas konferencji prasowej na zadawane pytania należy odpowiedzieć jedną z trzech podanych odpowiedzi. Podczas rozmowy w "cztery oczy" również możemy powiedzieć zawodnikowi jednym z wybranych zdań. Podczas spotkania drużyny możemy ich pochwalić, zganić, wybraé inny skład oraz przedyskutować taktykę na następny mecz. Na czas dni wolnych i spotkań z rodziną odpoczywamy.





Poza tym przez cały czas rywalizujemy o miano trenera roku. Trzeba jednak osiągnąć dużą ilość punktów, żeby mieć jakieś szanse. Punkty te liczą się z sympatii drużyny do Ciebie, mediów, kibiców. Musisz więc zadowalać wszystkie strony, a to na pewno nie należy do łatwych zadań.

Po każdym zwycięskim meczu w blaskach reflektorów udzielasz wywiadu. Od tego, co powiesz, może zależeć także wiele.

Na tym chyba zakończę poniższy opis. Wszystko co potrzebne do gry przekazałem. Końcowy sukces zależy wyłącznie od Was.

Na zakończenie kilka słów po mowania. Gra **On the Ball** jest one", moim zdaniem, wśród man rów piłkarskich. Jednocześnie m w nią grać do czterech osób. Wys puje pięć różnych poziomów trudn ści. Żeby ukończyć grę na ostatnim z nic trzeba wykazać się nie lada spryter Prócz tego, także grafika stoi na ba dzo wysokim poziomie (biorąc naw pod uwagę fakt, że wersja, na któ oparłem opis, przeznaczona była Amigę 500).

Niestety, autorzy nie ustrzegli się też błędów. Co mnie razi? Niezgodność nazwisk piłkarzy, nie korzystanie z dodatkowej ilości pamięci. Co prawda, jak jest napisane w instrukcji, najlepsze jest posiadanie twardego dysku i dwóch mega pamięci. W pewnym sensie jest to sluszna rada, ponieważ brak twardego dysku daje w rezultacie spore żonglowanie dyskietkami. Tylko co z tą pamięcią? Z moich doświadczeń wynika, że starcza 1 MB.

Gra jest estetycznie opakowana. W pudełku oprócz pięciu dyskietek znajduje się doskonale opracowana instrukcja obsługi ze wszystkimi opcjami. Jest to dość obszerna pozycja zawierająca 113 stron. Napisana jest oczywiście w języku angielskim, wystarczy jednak średnia znajomość tego języka, żeby zrozumieć, o co chodzi.

W imieniu redakcji, jak i swoim własnym serdeczne podziękowania dla firmy **Ascon Software** za udostępnienie gry. Jak na razie jest ona dostępna tylko w USA. Myślę jednak, że już niedługo zajmą się tym nasi dystrybutorzy. Na razie podaję adres zainteresowanym: Ascon (U.K.) Ltd., 2 Canfield Place, London NW6 3BT.

Ukończył pierwszy poziom i pocił się dla Was:

Arkadiusz Mataczyński

STRATEGICZNA

95%

PC
386
4 Mb RAM
VGA

1Mb RAM
też AGA



Producent: Psygnosis

Któż z nas nie pragnął kiedyś znaleźć się w krainie zabawek, słodyczy i innych łakoci. Sądze, że każdy w swej młodości miał takie marzenia (może niektórzy pragną tego do dzisiaj?), jednak szara rzeczywistość nie dawała takich możliwości i zawsze trzeba było się zadowolić tym, co ziemskie. Na szczęście, znalazło się kilku mądrych ludzi, którzy z pewnością mieli podobne pragnienia i stworzyli grę, która potrafi Cię przenieść w świat pełen fantazji, przygód i oczywiście przepysznych łakoci.

Globdule to gra z pozoru bardzo prosta i śmieszna, ale jednocześnie potrafiąca doprowadzić do szału (wiem to po sobie).

Sens gry polega na tym, aby wśród ścian labiryntu odnaleźć wyznaczoną liczbę diamentów (jak w niezapomnianym Boulder Dash). Jednak cóż by to była za gra, gdyby zabrakło w niej przeszkód i śmiercionośnych pułapek. Jedynie na pierwszym poziomie nie czekają na Ciebie żadne dokuczliwe stworzonko, pragnące pożreć Twoje resztki energii.

Z początku nasza postać może się komuś kojarzyć z niezapomnianym **Putty**, jednak po dłuższej grze stwierdzimy, że to stworzonko jest zupełnie odrębne od wszystkich innych postaci zrobionych przez programistów (stwo-rzycieli). Nasza postać, Globdule, jest skrzyżowaniem ślimaka z dżdżownicą. Jej szczególne umiejętności to przylepianie się do ścian i bardzo wysokie skakanie. To drugie wymaga jednak trochę cierpliwości. Aby nasza "krzyżówka" mogła wzbić się pod sam sufit, musi kilkakrotnie powtórzyć podskok. Nie jest to jednak tak łatwe jakby sie mogło z pozoru wydawać, ponieważ już po około trzech wybiciach tor lotu znacznie się komplikuje i trzeba delikatnie go "wyrównywać" joystickiem. Globdule posiada także umiejętność bardzo szybkiego odbijania się od ścian, co pozwala nam na skuteczną ucieczkę przed przeciwnikiem. Jeżeli Twoje siły są już na wyczerpaniu (wskaźnik energii znajduje się po lewej stronie ekranu na dole) masz możliwość częściowego ich zregenerowania. Wystarczy, że klawiszem Space przejrzysz, ile i jakich przedmiotów nam brakuje, a po skompletowaniu jednego z nich otrzymujesz kolejną kapsułkę z energią (najlepiej zbierać banany, ponieważ nie potrzeba ich zbyt wielu, by szybko odnowić swoje siły). W prawym dolnym rogu ekranu jest napisane, ile potrzebujesz jeszcze diamentów, aby przejść do kolejnego poziomu i ilu jeszcze musisz unicestwić przeciwników. To drugie jest zdecydowanie trudniejszą czynnością od zbierania diamentów. Przeciwników można zabić wyłącznie wtedy, gdy postać nasza jest w posiadaniu ogromnej prędkości lub gdy znajduje się na dużej wysokości. Wystarczy wówczas tylko dotknąć naszego wroga, a zostaną po nim jedynie oczy (?!?), które należy podnieść. Cóż, niektórzy programiści mają dość dziwne pomysły (taki jest przecież świat fantazji).

Gra jest podzielona na etapy i poziomy. Każdy etap składa się z kilku poziomów. Po przejściu jednego z nich, pojawia się przy nazwie tego levela znaczek "V" (zaliczony), wówczas możemy przejść o poziom wyżej. Początkowe etapy gry mogą się wydać stosunkowo proste, jednak "im dalej w las, tym więcej drzew" czy "bez pracy nie ma kołaczy". Mnie osobiście udało się osiągnąć sam szczyt tej gry, jednak nie dokonałbym tego bez pomocy małego i bardzo przydatnego cartridge'a ACTION REPLAY II, który to dał mi możliwość stania się nieśmiertelnym. Radzę wszystkim osobnikom posiadającym takie urządzenie nie robić tego, co zrobiłem ja, z bardzo prostej przyczyny - ukończenie gry w ten sposób nie dało mi żadnej satysfakcji.

Program **Globdule** nie jest może szczytowym osiągnięciem firmy **Psygnosis** i pozostawia wiele do życzenia, jednak gra ta jest godna poświęcenia jej chociaż trochę uwagi. Jest ona bardzo obszerna i zajmuje sporo czasu, aby ją skończyć. Na każdym poziomie czeka na nas inna muzyczka, co powoduje, że gra nie jest monotonna. Grafika jest dość śmieszna i na nie najgorszym poziomie. Myślę, że każdy z nas może grać w **Globdule** i wbrew pozorom gra ta nie jest przeznaczona wyłącznie dla dzieci.

Marcin Hinz









JUNGLE STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE

Producent: Gremlin

"Wojna w zatoce" dobiegla końca, lecz teraz o wiele większe siły przygotowują się, żeby zaatakować węzłowy punkt samej Ameryki. Tak zaczyna się najnowszy program firmy **Gremlin** pod znajomym tytulem Jungle Strike.

Ci, którzy wcześniej grali w ***Desert Strike***, zapewne domyślają się już, o jaki typ gry chodzi. I się nie mylą, gdyż **Jungle Strike** jest ni mniej, ni więcej tylko kontynuacją tejże. Zwracam się tutaj oczywiście do posiadaczy "przyjaciółek", ponieważ tylko oni mogli zetknąć się z pierwszą częścią. Dla porządku dodam, że zarówno ***Desert Strike***, jak i **Jungle Strike** będą od września (piszę ten artykuł w sierpniu) dostępne także na peceta!

Fabuła gry, jak to zazwyczaj bywa w tego typu programach, jest wręcz banalna, ale przecież nie o fabułę tutaj chodzi, a o możliwość wystrzelania się za wszystkie czasy.

Generał Kalibaba, Pustynny Szaleniec, nie żyje. Lecz obłęd dziedziczy się po przodkach. Kalibaba Młodszy, syn zmarłego, jest tak samo występny jak ojciec. Może nawet bardziej. Krew jego rodziny została przelana, zamierza więc się zemścić. Dysponuje zresztą środkami do zrealizowania swojego występnego planu. Następca otrzymał bowiem w spadku caly dorobek rodziny i nie były to tylko pieniądze. Przede wszystkim odziedziczył on wszystkie materialy z nuklearnej fabryki swego ojca.

Raport wywiadu mówi, że Kalibaba Młodszy skontaktował się z Carlosem Ortegą, największym baronem narkotykowym na świecie z dużą prywatną armią. Ci dwaj połączyli swoje wojska i grożą spuszczeniem pocisków nuklearnych na Stany Zjednoczone.



Twoim zadaniem jest wykonać serię misji, które zniszczą ambicję tego wrogiego przymierza.

Na początku będziesz latał helikopterem Comanche, lecz masz również do wyboru trzy inne pojazdy, które się przydadzą: F-117A Stealth Fighter, MX-9 Attack Hovercraft oraz Assault Motorcycle. Każdy z nich posiada własny system sterowania oraz uzbrojenie.

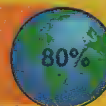
Inne zalety programu to:
- wybór między joystickiem a klawiaturą;
- wybór jednego z pięciu współpilotów;
- używanie danych satelitarnych dla ustalenia najlepszej strategii;
- kombinacja najlepszych elementów symulacji i akcji;
- osiem zróżnicowanych kampanii oraz 30 różnych misji;
- zróżnicowanie miejsc misji;
- czas rzeczywisty;
- możliwość zobaczenia na ekranie konsekwencji swoich akcji.

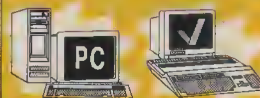
Jeśli chodzi o wady, to zauważam właściwie tylko jedną - charakter programu. Inaczej mówiąc, **Jungle Strike** jest specyficzną krzyżówką gry zręcznościowej i symulacji, nie będąc jednocześnie ani jedną, ani drugą (przynajmniej w ujęciu klasycznym). Dlatego żeby pobawić się w **Jungle Strike**, trzeba po prostu lubić ten rodzaj krzyżówki.

Wrogie sily rozprzestrzeniły się w wielu miejscach - od lodowej tundry do parującej dżungli, lecz nie podziwiaj zbyt długo widoków. Czas działa na Twoją niekorzyść, a masz przecież do wykonania ważne zadanie.

R.A.P.

ZRĘCZNOŚCIOWA

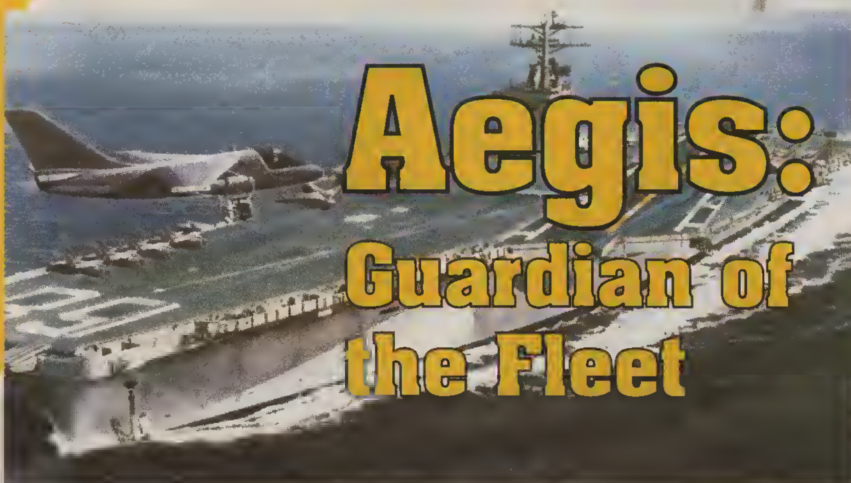




386
CD-ROM

1MB RAM





Producent: Software Sorcery

Na początku były... lotniskowce (skąd my to znamy). Amerykańskie lotniskowce były ciężkie, słabo wyposażone w artylerię przeciwlotniczą i nie umiały się same obronić przed niczym, a w szczególności przed lotnictwem. Defensywę stanowiły niszczyciele, wyposażone w mnóstwo wielkich dział przeciwokrętowych ze znikomą ilością działek przeciwlotniczych, więc i one nie mogły podolać temu zadaniu. Co się tyczy samych myśliwców, były one bardzo kiepskie, jak zresztą sami piloci, którym ledwo udawało się ujść z życiem z potyczki z japończem. Samoloty wyklepywane z desek po dolarze od sztuki, zaś piloci szkoleni w systemie: "synu, to jest drążek - tym machaj, to jest ciąg - to do oporu, a to jest wskaźnik paliwa - na to nie patrz". Nic więc dziwnego, że próby dopasowania okrętów budowanych z myślą o pojedynkach artyleryjskich (burta w burtę) oraz myśliwców, dla obrony całego zespołu lotniskowca, nie powiodly się.

Dopiero jakiś czas po II Wojnie Światowej Amerykanom udało się wykreować jako taki system obrony przeciwlotniczej. Nazwano go Aegis - i słowo to miało odtąd mrozić wódkę w żyłach rosyjskich pilotów. Po długich dyskusjach zdecydowano się (raczej nie było innego wyboru) zainstalować ten system na kadłubie niszczyciela klasy Spruance, który następnie zyskał miano krążownika i dnia 25.04.1981 wypłynął z portu.

Sercem systemu Aegis jest radar AN/SPY-1, o zasięgu dochodzącym w porywach do 500 km. Pozwala on na śledzenie do 200 celów powietrznych, łącznie z ich klasyfikacją i identyfikacją. Przeciw tym celom krążownik może użyć rakiet RIM-66C Standard-2 o zasięgu wynoszącym 74 km (rakieta ta jest też używana do zwalczania pocisków przeciwokrętowych). Jest to pierwsza rubież ochrony okrętu. Jeśli jakiemuś pociskowi uda się przez nią przedrzeć, napotka CIWS (Close-in weapon system) - system oparty na dzialkach szybkostrzelnych kalibru 20 mm. Caly taki zestaw artyleryjski nazywa się Mk15 Vulcan/Phalanx i na okręcie znajduje się w ilości sztuk dwóch. Szybkostrzelność działka wynosi 3000 strzalów na minutę, a jego zasięg 1800 m. Wielką jego wadą jest mała pojemność magazynka (950 pocisków, co daje 19 sekund strzelania) i strasznie dlugi czas ladowania (od siedmiu do dziesięciu minut). Oba powyższe systemy wspomaga AN/SLO -32(v3). Jest to "zakłócarka" przeznaczona do walki z pociskami samonaprowadzającymi się radarowo. Potężną bronią są także łącza elektroniczne, pozwalające na wymianę z innymi okrętami danych o celach i wspólne ich zwalczanie. Z tym wszystkim krążownik klasy Ticonderoga jest najpotężniejszym morskim systemem przeciwlotniczym, jaki kiedykolwiek zbudowano. Nie jest ich, niestety, zbyt dużo - zamówienie opiewa na 26 jednostek i dlatego najczęściej można je ujrzeć w eskorcie dużych zespolów okrętów (np. zespoly lotniskowcowe).



Firmy produkujące gry komputerowe już dawno wpadły na pomysł zarobienia szmalu na symulacjach morskich. Wszystko zączęło się od *Silent Service* na ośmiobitowcach, który zapoczątkował specyficzny kurs gatunku - wszystko najlepiej musiało być podwodne, a jeśli już ktoś się ośmielił wyjść na powierzchnię, nie wolno mu było wychylać się poza II Wojnę Światową. Nowoczesne okręty nawodne dane nam było oglądać jedynie przez peryskop, ewentualnie z kokpitu samolotu. Ale znalazla się wreszcie firma, która dzięki bogatej wiedzy w tej dziedzinie, zdecydowała się podjąć wyzwanie - **Software Sorcery**.

Firma ta, której siedziba umiejscowiona jest o rzut metalowym beretem od bazy marynarki w San Diego, pracowała dotychczas dla chłopców w mundurach. Ktoś jednak, widząc kołyszący się wśród ścieków bazy kadłub Ticonderogi, wpadł na genialny pomysl - stworzyć symulację morską z Aegisem w roli głównej. Jednostka nośna jest okrętem bardzo trudnym w dowodzeniu i na pewno nie łatwo było stworzyć jego realistyczną symulacje bez wnikania w szczegóły. Na szczęście udało się.

Aegis: Guardian of the Fleet udostępnia nam caly arsenal znajdujący się na pokładzie Ticonderogi: począwszy od rakiet Standard, poprzez AS





ROC, aż do Harpoonów i Tomahawków. Siłę ich rażenia można wypróbować w osiemnastu misjach treningowych, ponad stu standardowych lub w osobie karierowicza w marynarce wuja Sama. Wszystkie misje są niezwykle realistyczne; nie ma tu nonsensów w stylu siły ONZ kontra handlarze narkotyków. Opracowano również zadania podczas Pustynnej Burzy - chronologicznie i, o ile to możliwe, zgodne z faktami. Dołączono także kilka scenariuszy czysto hipotetycznych, no bo jakże się tu nie prać z Ruskimi.

Po dokonaniu odpowiedniego wyboru i wyskoczeniu na pokład okrętu czeka nas miłe zaskoczenie. Grafika i dźwięk (digitalizowany) są naprawdę dobre. Ładnie się również prezentują animacyjne wstawki (też digitalizowane), przedstawiające odpalanie pocisków... no, ale nie uprzedzajmy faktów.

Początki, jak to początki, są trudne. Przelatywanie między poszczególnymi ekranami może sprawiać pewne kłopoty, ale z czasem wejdzie nam to w krew, szczególnie że interfejs użytkownika jest przejrzysty. Wszystko sterowane za pomocą ładnych ikonek i na przykład odpalenie pocisku to czysta przyjemność - kilka kliknięć myszą w celu chwycenia namiaru i wybrania broni, a potem... srrru! Prawdopodobieństwo trafienia zależy od rodzaju celu i jego oddalenia, ale także od wybranego wcześniej stopnia trudności.

Aegis jest w pewnym stopniu podobny do ***Harpoona***, ponieważ dowodzimy tutaj nie tylko jedną jednostką, lecz wszystkimi znajdującymi się w składzie zespołu. Żeby jednak nie było nieporozumień - jest to dowództwo taktyczne. Możemy więc poprosić załogę E-2C Hawkeye o sprawdzenie niepokojącej nas rzeczy; nie da się jednak wysłać Intruderów do Moskwy. Wszystkie jednostki kierują się określonymi zadaniami, więc zespół nie zachowuje się jak banda pomyleńców. Świetnie wygląda to na ekranie taktycznym, który wyzbyty jest niezrozumiałych symboli NATO - zamiast tego widzimy sylwetki poszczególnych jednostek (jakby z satelity). Na dodatek wszystkim możemy przesuwać, a nawet obracać w trójwymiarze.

Jeśli chodzi o akcję, znowu nasuwa się analogia do ***Harpoona***. Po krótkim okresie nudy i konfigurowania systemów, wszystko zaczyna przypominać przyspieszony film. Tu atakują nas bombowce, tam lecą w kierunku lotniskowca odpalone nie wiadomo skąd rakiety, oficer ASW informuje, że przed nami czają się dwa, cholera wie czyje, okręty podwodne, a my idziemy pełnym ciągiem. Tak, tak - grając w trudniejsze scenariusze dobrze jest mieć pod ręką tabletki na spadek ciśnienia i numer pogotowia antyzawałowego.

Aegis oprócz swoich zalet, ma też wady. Są nimi:

1. Instrucja. Przypomina trochę te wydawane przez IPS. Mnóstwo miejsca poświęcono, żeby wytłumaczyć, jak to wszystko jest zbudowane, ale nie wiadomo, jak tego używać. Wydaje się, że pisał ją ktoś, kto nigdy nie bawił się grą.

2. Nie wiadomo, dlaczego nie uwzględniono animacji strzelającego Phalanxa. Nie ma przecież nic bardziej widowiskowego, niż CIWS strzelający nocą świetlnymi pociskami.

3. Dołączona do gry baza danych jest bardzo dobra, tyle że podczas jej używania program lubi się zawiesić.

4. Od czasu do czasu pięciocalowe działo ogłasza strajk i nie wiadomo, dlaczego nie odpowiada na komendy. Pacyfista?

5. Muzyka MIDI ma jakieś problemy z Gravis Ultrasound. A szkoda, bo miło się przy niej morduje.

Podsumowując, **Aegis: Guardian of the Fleet** to symulator nowej generacji. Widać tu wyraźnie współpracę, jaką okazała US NAVY przy tworzeniu tej gry. Wysoki realizm i dobra grywalność składają się na produkt niemal doskonały. Niestety, gra nie jest dostępna szerokiemu gronu "symulantów" z konieczności posiadania CD-ROM. Miejmy nadzieję, że program przełamał podwodny trend współczesnych symulacji i za niedługo będziemy mogli zagrać w symulację kutra straży przybrzeżnej, czego Wam i sobie życzą:

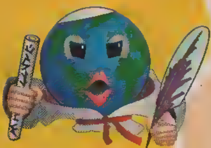
Moe Hican
Ś.P. Benny Bill

SYMULACJA

90%

PC

386 4MB RAM
CD-ROM
20 MB na HDD





Producent: Impressions

Zapewne miłośnicy gier strategicznych znają tę firmę bardzo dobrze. Nie tak dawno mogliśmy toczyć walkę po stronie Północy lub Południa w grze ***The Blue and the Gray***. Tym razem firma **Impression** postanowiła, że dobrze byłoby uczestniczyć w II wojnie światowej. Żeby jednak nie nudziło się zbytnio przez czas tej długiej wojny, grę zaczynamy dopiero 6 czerwca 1944 roku. Jak więc widać, jest jeszcze trochę czasu, żeby osiągnąć sukces.

Jeżeli grałeś w ***The Blue and the Gray***, nie będziesz miał żadnych kłopotów z **D - Day**. Obie gry poza tym, że ich akcja rozgrywa się w różnych okresach historycznych, nie różnią się od siebie prawie niczym. Także tutaj możemy grać po obu stronach - zarówno Aliantów, jak również Niemieców. Istnieje również szansa gry dla dwóch osób. Napisałem wcześniej, że obie gry PRAWIE się nie różnią, ponieważ nowa została wzbogacona o drobiazgowie opcje w rozwijalnym menu. Grafika podczas bitwy jest także trochę lepsza. Nie sądzę jednak, że wystarczy to do osiągnięcia sukcesu na rynku gier. Osobiście odczuwam żal do twórców programu, że nie chciało się im zmienić wystoju gry. Obserwuję tutaj złe zjawisko. Zamiast na jakość programu, nacisk jest położony na ilość. Jeśli jednak lubisz tego typu gry, to powinieneś spróbować.

Szczerze mówiąc, nie mam tu nic do roboty. Nie tak dawno, bo w numerze 3/94, opisywałem ***The Blue and the Gray*** i znajdziesz tam wszystko, co jest potrzebne do gry. Menu są niemalże identyczne w obu grach i naprawdę nie ma sensu dublować tych samych informacji. Jeśli więc będziesz miał jakieś kłopoty, to zerknij to numeru trzeciego.

Podsumowując muszę przyznać, że gra nie należy do łatwych. Trzeba się naprawdę powysilać, żeby osiągnąć sukces. Fakt, że można grać w dwie osoby, jest dużą zaletą **D - Day**. Wadą natomiast jest powielenie tego samego schematu gry, przy zmianie jedynie okresu historycznego. Mam nadzieję, że autorzy nie pokuszą się o kontynuację, na przykład w postaci gry o "wojnie w zatoce" (o zgrozo, która to byłaby już gra o tej tematyce). Może czas wymyśleć coś w zupełnie nowym wydaniu.

Arkadiusz Matczyński

DODATEK

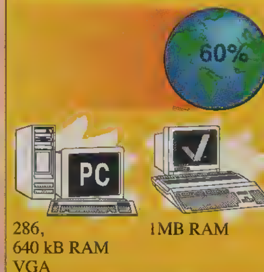
W czasie, kiedy we Włoszech toczyły się ciężkie walki, na Wyspach Brytyjskich przygotowywano się do otwarcia II frontu w północnej Francji. Do jego utworzenia państwa zachodnie zobowiązały się na 1 konferencji Wielkiej Trójki, która odbyła się w Teheranie w okresie od 28 listopada do 2 grudnia 1943 roku. W przygotowaniach do utworzenia II frontu aliantom chodziło także o to, aby ukryć ten fakt przed wywiadem niemieckim i zasugerować faszystom, że cała akcja skoncentruje się na odcinku, gdzie kanał La Manche zawęża się do dwudziestu kilku kilometrów. Ten element w organizacji przygotowań mógł przesądzić o powodzeniu całej tej akcji.

II front w Europie Zachodniej rozpoczyna się w momencie lądowania wojsk brytyjsko - amerykańskich w Normandii 6 czerwca 1944 roku. Desant ten był największą w dziejach świata operacją powietrzno-morską. Dowództwo nad nią powie-rzono amerykańskiemu generałowi Eisenhowerowi. W pierwszych dniach utworzono przyczółki, a w kolejnych 12 dniach przerzucono milionową armię wojsk alianckich. Do akcji użyto około 8 tysięcy okrętów, statków handlowych, barek, łodzi. W ramach początkowej akcji z alianckich samolotów zrzucono trzy dywizje powietrzno desanto-we. Ich zadaniem była tylko ochrona skrzydeł terenu lądowania wojsk. Czas i miejsce desantu nie zostały przez Niemców rozszyfrowane. Niezależnie od tego walki w momencie lądowania były krwawe.

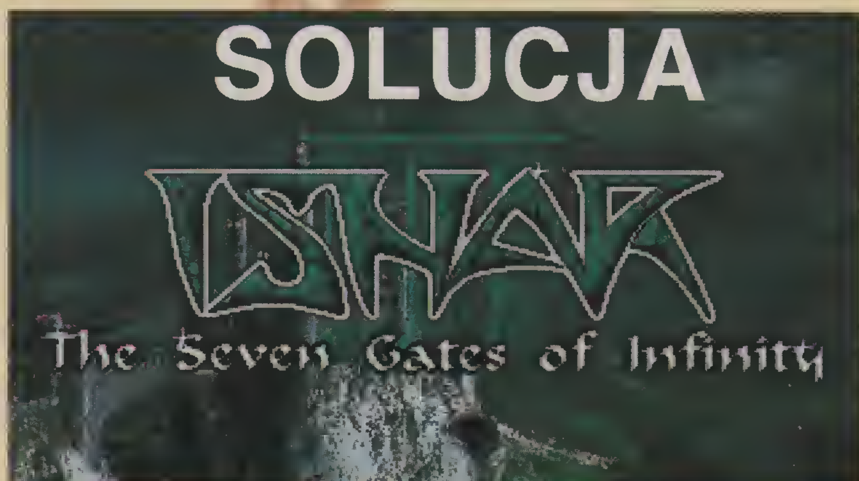
Warto tutaj napomknąć, że od początku w działaniach II frontu Polacy biorą aktywny udział.

Od połowy 1944 roku Niemcy zostały zmuszone do działań na dwa fronty. W tej sytuacji Hitler zdecydował o rozpoczęciu kolejnej ofensywy w Ardenach w dniu 16 grudnia 1944 roku. Wojska niemieckie podjęły działania na tyle skuteczne, że zdo-łały przełamać linię wojsk sprzymierzonych na głębokość 100 kilometrów. Wtedy premier brytyjski Churchill zwrócił się do Stalina o przyspieszenie ofensywy zimowej na froncie wschodnim. Stalin działania wojsk wschodnich przyspieszył o tydzień - 12 stycznia 1945 roku. Wkrótce alianci przeszli do kontrataku. W lutym 1945 roku wojska alianckie aktywnie działają w Alzacji. W wyniku tego wyparto Niemców aż po Ren. 23 marca 1945 roku Ren został sforsowany. Na przełomie lutego i marca wojska alianckie podjęły wyjątkowo krwawe walki o przełamanie wału zachodniego. W wyniku pokonania tych umocnień zdobyto Zagłębie Ruhry, po czym w kwietniu armie sprzymierzonych ruszyły w głąb Niemiec. W tych działaniach przyjęto dwa kierunki: północny i centralny, ruszając w kierunku na Łabę oraz południowy w stronę Dunaju i Alp. W połowie kwietnia wojska alianckie osiągnęły Łabę w rejonie Magdeburga; do 8-9 maja wojska zachoduie wyszły na linię Wismar - Magdeburg - Karlowe Wary - Pilzno - Triest.









Producent: Silmarils/Daze

Przed przeczytaniem tej solucji proszę wszystkich o zwracanie się do niej tylko w momentach prawdziwego załamania psychicznego (ostatecznie może być chęć popełnienia samobójstwa). "Granie" z solucją NAPRAWDĘ nie ma najmniejszego sensu!

Zubaran stanął wreszcie u bram miasta Koren-Bahnir. Po wejściu został przywitany przez dziwną postać, która powiedziała mu, aby odwiedzil Typhusa Mernitha (dodatkowo uczulając na jego skłonności do alkoholu), po czym zniknęla.

Zubaran nie ociągając się ruszył do pobliskiego, znajdującego się w pobliżu murów miejskich, sklepu wielobranżowego. Po krótkiej rozmowie z właścicielem zakupil butelkę likieru. Potem spoczął w jednej z tawern, gdzie zwerbowal kilku bohaterów do swej drużyny, a także dowiedzial się o złodziejaszkach grasujących w północno-zachodniej i wschodniej części miasta. Penetrując tamte zakamarki, Zubaran znalazł kilka skrzyni pełnych dukatów, nie obyło się jednak bez użycia przemocy, wobec ich strażników.

Teraz czekała go podróż do bogatszej części miasta, tym razem bez większych niespodzianek. Musiał jednak zakupić specjalny identyfikator za 4.000 dukatów. Potem poszedl do obserwatorium Typhusa i wręczyl temu ostatniemu butelkę likieru. Obdarowanemu od razu rozpogodziła się mina, zaczął gadać bardziej do rzeczy, a wreszcie wręczyl drużynie Zubarana kartę do gry, wskazując na swego przyjaciela - Mathera Fudiusa.

Ekipa wybrała się do wskazanej chaty, nie mogła jednak oprzeć się tawernie mieszczącej się stosunkowo niedaleko. W środku poznali kolesia imieniem Erkh Moltus, któremu postawili żarcie i poszli z nim do jego mistrza, niejakiego Fudiusa. Na widok kart do gry Fudius przestal się boczyć i otworzył bohaterom PIERWSZĄ BRAMĘ NIESKOŃCZONOŚCI.

Po przejściu przez Bramę bohaterowie znaleźli się w jakimś dziwnym lesie. Poszli na południe, a następnie na wschód, znajdując przejście, którego bronił NIEDŹWIEDŹ. Jako że bylo ich pięciu - zabili misia i ruszyli dalej. Teraz znów poszli zupełnie na poludnie, a następnie na wschód. Zabijając chmary gigantycznych os i jeszcze gorszych komarów (chyba), w końcu znaleźli borsuka. Wojownik już podnosil miecz do góry, by zadać mu śmiertelny cios, lecz został powstrzymany: zwierzątko trzymało jakąś wiadomość. Po przeczytaniu wszystko stało się jasne: borsuk jest czarownikiem, który podczas jednego z eksperymentów zamienił się w to właśnie żyjątko, a dodatkowo - przeniósł się w czasie.

Drużyna wróciła do Bramy (północny zachód) i przeszła przez nią. Zubaran dał Matherowi zabrany borsukowi papirus. Czarownik zaczął się śmiać, a kiedy się uspokoił, przepisał receptę umożliwiającą powrócenie czarownika do normalnej postaci (składniki zapisz na kartce - przyp. autora) i dał drużynie klucz (Fudius zaznaczył im również chatkę na mapie). Nie mając wielkiego wyjścia, grupa udała się do chatki, skąd zabrana została magiczna flaszka (do mieszania mikstur) oraz naszyjnik (który momentalnie jeden z bohaterów założył).

Teraz, pragnąc odpoczynku, poszli do tawerny, znajdującej się po drugiej stronie teatru. Tam, po wysluchaniu nowinek, otrzymali unikalną przyprawę: Kelonia powder. Z pozostałymi składnikami nie było większych problemów - można je było kupić w większości sklepów.

Po spreparowaniu mikstury bohaterowie udali się do Mathera, przeszli przez Bramę Nieskończoności, poszli do borsuka i dali mu do wypicia przyrządzony eliksir. Przywrócony do swej naturalnej postaci czarownik dal bohaterom dziwny, złoty przedmiot, powiedział coś głupiego i... się ulotnił. Nie pozostało drużynie nic innego, jak tylko wrócić do miasta.

Następnym krokiem był teatr (otwarty w godz. 20.00 - 6.00). Wysluchali tam czlowieka imieniem Gulnar,





by potem wręczyć mu przedmiot otrzymany od "odczarowanego czarownika". W podzięce za identyfikację i uratowanie życia jego krewniakowi, Gulnar otworzył drużynie DRUGĄ BRAMĘ NIESKOŃCZONOŚCI (ta Brama otwiera się o godz. 2.00 AM i dosyć szybko znika - przyp. autora).

W dżungli wrodzona intuicja bohaterów zaprowadziła ich na południowy wschód. Znaleźli tam plemię wraz z przywódcą (który nie byl nastawiony pokojowo). Przywódcę zabili, innych - nie tknęli. Z kolei na południowym zachodzie znaleźli Pierwszy Kryształ.

Wrócili do miasta i wybrali się do biblioteki, gdzie zaslyszeli parę ciekawych informacji dotyczących dwóch kryształów. Następnie, nie mając nic lepszego do roboty, wrócili przez Bramę w teatrze do dżungli i udali się na południe i wschód. W ślepym zaulku leżała część meteorytu.





Po powrocie do miasta, w ogrodzie bogatszej części, bohaterowie znaleźli "główną" część kamienia i przytwierdzili wcześniej znalezioną, by otworzyć TRZECIĄ BRAMĘ NIESKOŃCZONOŚCI. Ich przeczucia kazały przed wejściem do nowego świata złożyć wizytę w jednym ze sklepów, by zakupić cieple ubrania oraz liny. Dopiero teraz przeszli przez Bramę.

Znaleźli się w krainie, której temperatura z pewnością była grubo poniżej zera. Idąc na północny zachód, masakrując stada yetich, niedźwiedzi i wilków polarnych, dotarli wreszcie do Generatora Zdarzeń. Położyli na nim pierwszy z Kryształów i wrócili do miasta.

Penetrując pólnocno zachodnie uliczki udało im się znaleźć kolejną, CZWARTĄ BRAMĘ NIESKOŃCZONOŚCI.

Przenieśli się do lochów, w których (jak się później okazalo) jest więziona księżniczka. Nie ociągając się, wybijając hordy najokrutniejszych szkieletów, dotarli do pokoju z lawą i... księżniczką. Niestety, byla ona uwięziona w klatce, a klatka wisiala sobie blogo nad lawą. Wchodząc na trzecią płytkę udało im się ściągnąć księżniczkę na dól. Podczas rozmowy, zgodzili się jej pomóc, a następnie wrócili do miasta.

Zmęczeni trudną wędrówką odpoczęli trochę w jednej z tawern. Ku swemu zdziwieniu, we śnie "spotkali"







znaną postać - tym razem wskazała im chatkę na mapie, do której powinni się (przynajmniej jej zdaniem) udać. Z samego rana poszli do zaznaczonego miejsca, zabrali klucz (był w fontannie) i weszli do domu. Wewnątrz znaleźli pięć ubrań strażników miasta.

Następnie skierowali się do zamku z księżniczką, włożyli na siebie ubrania, a księżniczce dali hełm, by się dostać do środka. Później zdjęli hełm przed obliczem Zoltara i zaoferowali swą pomoc.

Następnym krokiem było ponowne udanie się do lasu - okazało się, że Zoltar i Thina odeszli. Bohaterowie powrócili do miasta, a Mather Fudius dał im Drugi Kryształ.

Teraz już nie było nad czym się zastanawiać. Znowu wskoczyli w swe ciepłe futerka i pognali w góry. Kolejne stada yetich, niedźwiedzi i wilków polarnych utraciło życie, lecz ostatecznie Kryształ znalazł się na Generatorze Zdarzeń. Teraz wrócili do miasta i ponownie poszli w góry. Idąc na północ, znaleźli na ziemi pas. Z powrotem wrócili do miasta.

Jeden z bohaterów postanowił założyć na siebie pas, a reszta - z nudów - udała się do lasu na małe polowanko. Zamiast zwierza, idąc na wschód (do końca), a później na południe, znaleźli domek z synem Zoltara i jego żoną. Od tego pierwszego otrzymali klucz, a od tej drugiej... ją samą (skojarzenia to przekleństwo, nie ładnie o TAKICH rzeczach myśleć). Niezbędne stało się wcielenie jej do grupy, ze



względu na jedną, niezwykle przydatną cechę - ochronę przed ogniem.

Teraz powrócili do miasta i udali się do ostatniej BRAMY NIESKOŃCZONOŚCI (przed godziną 12.00 AM) i przeszli do lochów. Wreszcie odnaleźli smoka i...

Frodo Baggins

ROLE-PLAYING

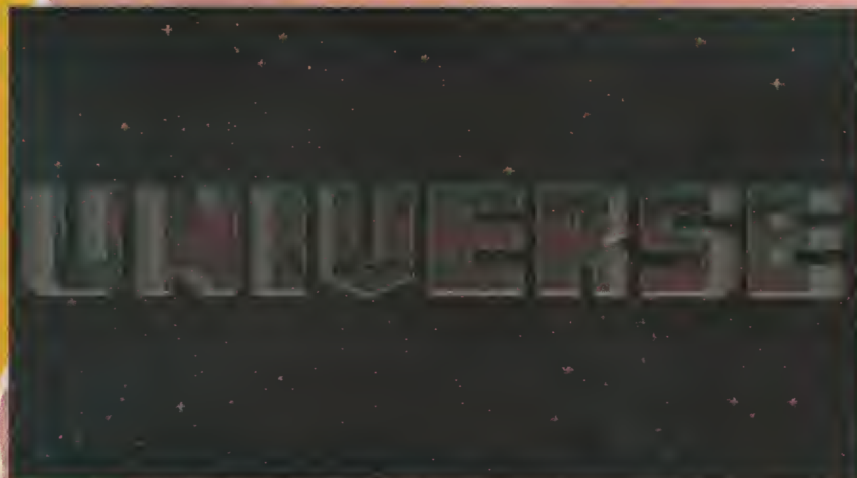
100%

PC
386 DX, VGA
4 MB RAM

1MB RAM
też AGA

ST
(już jest!)





Producent: Core Design

Historia zaczyna się, gdy Twój młody bohater, Boris Veme, pracuje w swoim pokoju nad ostatnim swoim graficznym majstersztykiem na komputerze. Jego mamuśka prosi go, aby zawiózł list do domu wujka George'a mieszkającego po drugiej stronie miasta. Boris wskakuje na rower i rusza w drogę przez ulice zasypane grubym śniegiem, aż do wielkiej, starej, wiktoriańskiej posesji. Do środka został wpuszczony przez samego wuja George'a, człowieka nieco ekscentrycznego, po czym przeszedł przez hall oglądając wszystkie dziwne i tajemnicze przedmioty zawieszone na ścianach przedpokoju. Wuj wziął od niego list i wskazał drogę do salonu.

"Jak to miło znów Cię widzieć, Boris. Usiądź, a ja tymczasem zaparzę filiżankę pysznej i gorącej herbaty" - powiedział wuj i zniknął w drzwiach kuchennych.

Boris rozglądał się, a głos wuja kontynuował:

"To potrwa jeszcze chwilkę... Nie mogę znaleźć mojego nowego pozytronowego zaparzacza herbaty".

Boris dokonywał w tym czasie przeglądu dziwacznie wyglądających przyrządów oraz instrumentów rozproszonych po pokoju. Wreszcie jego ciekawość zawiodła go z powrotem do hallu, gdzie zobaczył wcześniej światło wydobywające się ze szpary w drzwiach na tyłach domu. Poszedł przez przedpokój i otworzył drzwi.

Przed nim stał tajemniczo wyglądający przedmiot na samym środku kwadratowego pokoju. Ściany błyszczały dziwnym światłem zdającym się emanować z jajopodobnego kokonu. W centrum otwartego urządzenia znajdowało się siedzenie, więc Borys naturalnie wskoczył na nie, żeby dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi. Znalazł przed sobą coś w rodzaju Obcej Konsoli usianej nieznanymi instrumentami oraz migającymi światełkami. Uderzył przypadkowo w kilka i... życzyłby sobie nie robić tego.

Ujrzał jak pokój zaczyna migotać i znikać. W tym momencie przeniósł się do równoległego świata...

Boris pojawił się nagle wirując w przestrzeni kosmicznej. Dziwnym trafem mógł oddychać, ale nie potrafił się zorientować, gdzie jest, a tym bardziej nie potrafił zapanować nad swymi ruchami, dopóki nie przydryfował w pobliże grupy asteroidów i nie został ściągnięty przez ich słabą grawitację.

Wylądował na jednej, wyglądającej jałowo planetoidzie. Tu rozpoczyna się jego zadanie: obalić złego króla Imperatora Neiamisesa oraz zjawić się w domu wuja George'a akurat na czas herbatki.

Tak przedstawia się wstęp do najnowszej gry firmy **Core Design** pt. **Universe**, która właśnie ukazała się na rynku.

O programie tym było już głośno jakiś czas temu, kiedy pisma zachodnie reklamowały go w działach zapowiedzi (była o nim mowa także u nas). Autorzy gry obiecywali wówczas wiele innowacji i, muszę to przyznać, obietnic dotrzymali.

Przede wszystkim o jakości gry świadczy grafika. Trzeba wiedzieć, że do wykonania **Universe** wykorzystano specjalną technikę, która pozwala na uzyskanie (pozorne, ale skuteczne) 256 kolorów nawet na Amidze 500/600! Muszę powiedzieć, że efekt jest szokujący. Jeśli chcesz wiedzieć, jakie możliwości daje komputer z kośćmi AGA, a masz tylko pięćsetkę, koniecznie zaopatrz się w tę grę.

Nie tylko zresztą kolory są zaletą **Universe**. W ogóle poziom grafiki stoi na niezwykle wysokim poziomie. Myślę, że jeszcze bardzo długo gra ta będzie pod tym względem niedościgłym wzorem, a później - kanonem.





Kolejnymi pozytywami jest świetna, nastrojowa muzyczka oraz prosta i przemyślana obsługa. Powoduje to, że bardzo łatwo jest "wejść" w grę i niezauważenie stracić kilka nocy. To rzadkość na rynku gier (a szkoda).

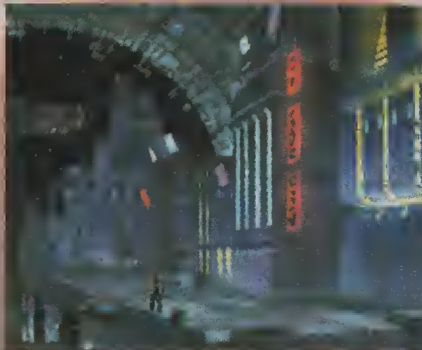
Ostatnią rzeczą godną podkreślenia jest fabuła. Autorzy **Universe** starali się skonstruwać ją logicznie, zachowując maksimum realizmu. Oznacza to, że zostaną nam tutaj oszczędzone wszystkie te absurdalne czynności, z których słyną przygodówki (w rodzaju: oskalpuj przechodnia, a powie Ci, gdzie kupił telewizor). Notabene, zawsze się zastanawiałem, dlaczego nikt nie wpadnie na pomysł, żeby zrobić przygodówkę, która byłaby odzwierciedleniem rzeczywistości. Teraz coś takiego już istnieje i mój niepokój o zdrowie psychiczne programistów nareszcie zostanie zażegnany.

Oczywiście, swego rodzaju utrudnieniem gry jest, niestety, wymagana przynajmniej średnia znajomość angielskiego (bądź niemieckiego, meksykańskiego bengalskiego, czy innego równie obcego języka). Bez tej umiejętności gra zmieni się w serię przypadkowych działań i straci swój urok.

A jeśli już mowa o złych stronach programu, jedyną wadą, jaką można wytknąć autorom **Universe**, to poziom introdukcji. Przy programie tej klasy obrazki z tekstem to naprawdę wstyd. Doprawdy, nie wiem, czy autorom zabrakło miejsca na dyskach, czy inwencji. Zresztą ani pierwsze, ani drugie nie usprawiedliwia tego mankamentu.

NA DOBRY POCZĄTEK

Idź w lewo. Dojdziesz do asteroidu i wykonasz na niego skok (sekwencja animowana). Teraz obejdź całą jego powierzchnię, zbierając wszystkie przedmioty. Jeśli będzie Ci się spieszyć, kliknij w miejscu docelowym dwa razy LPM. Pamiętaj, że asteroid je bryłą, obejdź go więc we wszystkich możliwych kierunkach. Jeśli natrafisz na mniejszy asteroid (nieruchomy), wskocz na niego, używając opcji skakania. Zrób to jednak z pozycji, w której będziesz na nim widział jakiś przedmiot (prawy ekran). Oczywiście, zabierz ten przedmiot. Teraz poszukaj wędrującego po orbicie asteroidu i kiedy go już znajdziesz, wskocz na niego. Poczekaj, aż zbliży się do mostu i wykonaj kolejny skok. Kiedy znajdziesz się z powrotem na asteroidzie z anteną satelitarną, wyłam jej panel prętem (opcją włóż, a nie użyj!) i umieść w środku układ scalony. Teraz droga do miasta stoi przed Tobą otworem. Tam już musisz sobie radzić sam. Powodzenia.



Oczywiście, jak na grę przygodową przystało, czeka Cię wiele niezwykłych przygód i... niezłe łamanie głowy. Ale od czego są noce.

R.A.P.

IKONY (od lewej do prawej)

1. ***ZBIERANIE*** - umożliwia gromadzenie rożnych przedmiotów leżących dookoła w każdym położeniu.

2. ***OPCJE*** - przenosi do pod-menu zawierającego komendy: Wprowadzić, Ciągnąć/Pchać, Jeść, Nosić, Rzucać, Łączyć, Otwierać/Zamykać oraz Skakać. Pod-menu zawiera także inną ikonę, która pokazuje dokładną lokalizację oraz wskaźniki postaci.

3. ***UŻYJ*** - pozwala używać przedmiotu na ekranie lub w plecaku.

4. ***PATRZ*** - identyfikowanie zagadkowych obiektów na ekranie.

5. ***ROZMAWIAJ*** - ucinanie sobie pogawędki z innymi postaciami w grze.

6. ***ATAKUJ*** - często najlepsza forma obrony, ta ikona pozwala wyladować złość na przedmiocie lub osobie.

7. ***PLECAK*** - przejrzenie zebranych dotychczas przedmiotów.



PRZYGODOWA

90%

PC

386
4MB RAM
VGA

1 MB RAM

CD32





The 7th Guest

Producent: Virgin

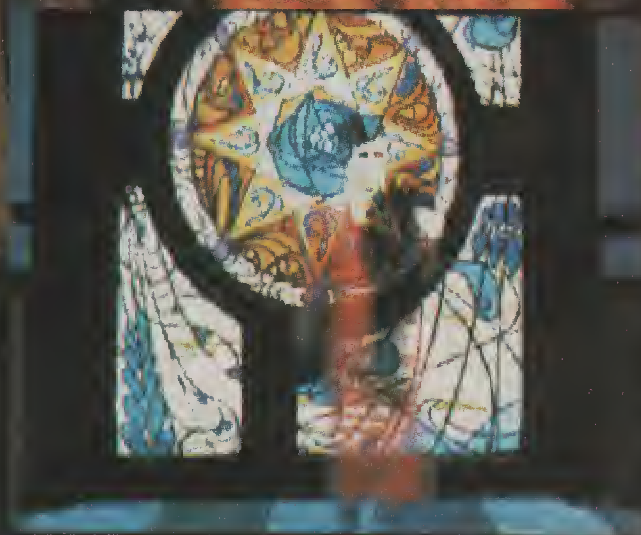
Z płytą kompaktową - w ten czy inny sposób - spotkał się już chyba każdy. Jej liczne zalety zostały w pierwszym rzędzie docenione przez zwolenników "czystego brzmienia" w muzyce. Jest to zupełnie zrozumiałe, jako że jakość dźwięku z "kompaktu" jest nieporównywalna z żadnym innym popularnym nośnikiem. Ale o tym wiemy wszyscy. Nie do wszystkich jednak dotarła wieść, iż nasz okrągły przyjaciel robi prawdziwą furorę wśród komputerów. Coraz więcej programów publikowanych jest bowiem równocześnie na dyskietkach oraz na płycie kompaktowej. Co więcej, istnieje już całkiem pokaźna liczba tytułów, których ze świeczką szukać w wersji dyskietkowej. Przyczyną tego jest prosty fakt, iż standardowa gra stworzona z myślą o kompakcie to z reguły około 600 MB danych, podczas gdy przeciętny "normalny" program uruchamiany z dysku twardego zajmuje zwykle do 20 MB. Trudno nie zauważyć kolosalnej różnicy w wielkości tych dwóch standardów. Ponadto nie sposób wyobrazić sobie, ile dyskietek instalacyjnych trzeba by użyć, aby upakować na nich 600 MB informacji. No i kto dysponuje tak olbrzymim dyskiem twardym? Odpowiedź jest tylko jedna - nikt. Na szczęście, mamy jednak płytę.

Producenci oprogramowania bardzo szybko zorientowali się, jak wielkie pole do popisu otwiera się przed nimi wraz z upowszechnieniem się CD-ROM (czyli Compact Disk - Read Only Memory, jak w światku komputerowym ochrzczono nową technologię). Na początku zabrali się za upgrade istniejących już, bazujących na dyskietkach gier. Ulepszyli grafikę, w pełni udźwiękowili, dodali mowę. Od strony audio-wizualnej programy te stanowiły już wyraźny krok naprzód w stosunku do swoich starszych braci, zasadnicza jednak koncepcja pozostawała ta sama - wciąż były to tylko kolejne upgrade'y, coś poprawionego, ale tak naprawdę, nic oryginalnego.

Rewolucja przyszła wówczas, gdy poważnie zaczęto myśleć o wykorzystaniu olbrzymiej pojemności płyty kompaktowej do stworzenia czegoś zupełnie nowego, co nigdy jeszcze nie widziało światła dziennego. Prekursorem okazała się tutaj firma **Virgin**, która jako jedna z pierwszych rozpoczęła pracę w tym kierunku. Owocem blisko trzyletnich trudów zespołu programistów, muzyków i aktorów jest **The 7th Guest**. Dopiero ten program prezentuje, jakie możliwości kryje CD-ROM. I nawet pomimo blisko roku, który upłynął od chwili premiery gry, **The 7th Guest** wciąż pozostaje niedościgłym wzorem zarówno dla graczy, jak i tych, którzy gry robią. Co sprawia jednak, iż program ten jest tak dobry? Ano, zobaczmy.

The 7th Guest to dosyć niezwykły koktajl horroru oraz bardzo skomplikowanej gry logicznaj (lub raczej całej serii gier). Pierwszy składnik tej mieszanki to historia pewnego szaleńca i jego niesamowitego domu. Pan Stauf, bo tak brzmi nazwisko bohatera naszej opowieści, przez całe życie był zwykłym kloszardem. Brudnym, zaniedbanym i śmierdzącym włóczęgą, którego wszyscy unikali. Pewnego razu, nie wiadomo, z jakiego powodu, napadł i ograbił z kilku dolarów, a następnie zabił wracającą do domu uczennicę. Po dokonaniu tej zbrodni Stauf miał sen, w którym ujrzał śliczną lalkę. Gdy tylko się zbudził, wystrugał ją w kawałku drewna. Lalka spodobała się ludziom, którym ją pokazał, a ktoś nawet ją od niego kupił. Stauf zrobił więc następną lalkę, potem kolejną i jeszcze jedną, aż w końcu założył własny warsztat produkcyjny. Wszystkie jego wyroby cieszyły się wielkim powodzeniem u klientów











i Stauf zaczął powoli zarabiać pieniądze. Nawiedził go wówczas kolejny sen, po którym nasz bohater zabrał się za robienie różnych gier i puzzli dla dzieci. Tutaj również odniósł sukces i wkrótce otworzył swój własny sklep.

Mniej więcej wtedy to małe miasteczko, w którym zadomowił się Stauf, nawiedziła nieznana choroba. Zapadały na nią tylko dzieci, by po kilku dniach umrzeć. Lekarze nie potrafili nic poradzić i choroba bez przeszkód zbierała swoje straszne żniwo. Nasz wytwórca zabawek do tej chwili był już tak bogaty, iż stać go było na zbudowanie własnego domu. Dużego domu. I bardzo niezwykłego, wypełniały go bowiem dziesiątki różnych puzzli. Właśnie w tym domu Stauf zorganizował przyjęcie, na które zaprosił sześciu gości. Już na miejscu przekonali się oni, że gospodarz, który się zresztą nie pojawił, oczekuje od nich rozwiązania wszystkich zagadek. W przeciwnym razie mieli zginąć. O tym jednak nie wiedzieli, gdy miło bawili się w wielkiej posiadłości... do czasu. Od tamtego pamiętnego wieczoru nikt nie widział tych ludzi. Po prostu zniknęli w domu Staufa. Było wokół tego wydarzenia sporo szumu w miasteczku, policja umorzyła jednak śledztwo, gdyż nikt nie potrafił odnaleźć Staufa, głównego podejrzanego. Jego posiadłość zaczęła tymczasem nabierać złej sławy. Sąsiedzi często słyszeli dochodzące stamtąd potępieńcze wycie lub widzieli niesamowite światła w oknach. Mieszkańcy miasteczka bali się nawet zbliżać do przeklętego miejsca. Działo się tak do momentu, kiedy Ty, jako bezcielesne ego, postanowiłeś wkroczyć w mury potępionego domu i odkryć tajemnicę przeszłości, rozwiązać zagadki Staufa i przede wszystkim dowiedzieć się, kim był tytułowy siódmy gość, na którego czekali zaproszeni na przyjęcie ludzie.

Wszystko, o czym właśnie przeczytałeś, możesz zobaczyć w ośmiominutowej czołówce gry - w zasadzie ośmiominutowym filmie (gdyż inaczej tego nie da się nazwać), który przy pomocy nastrojowej muzyki, sugestywnego głosu lektora, niesamowitych efektów dźwiękowych, no i przede wszystkim obrazu wprowadzi Cię w atmosferę i założenia gry. W chwilę potem znajdziesz się we wspaniałym, trójwymiarowym, mrocznym holu i od tego momentu liczyć już możesz tylko na swój intelekt.

Na początku masz dostęp tylko do kilku z 23 pomieszczeń znajdujących się w posiadłości. Pozostałe będą przed Tobą zamknięte tak długo, dopóki nie rozwiążesz kolejnych zagadek. Tych natomiast jest w domu Staufa całkiem sporo i to w wielkiej rozmaitości. Najpierw musisz je jednak odnaleźć. Znajdują się one w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach, poczynając od szuflad i szaf (co jest jeszcze do przyjęcia), poprzez dywany i kolekcję monet, a na kawałku ciasta i witrażu kończąc. Jednym słowem, jest gdzie szukać. Odnalezienie puzzla to jednak dopiero początek. Trzeba go jeszcze rozwiązać, a w tym momencie okazuje się, iż nie tylko nie znasz rządzących nim zasad, ale nie wiesz również, co musisz osiągnąć. Wszystko zależy więc od Twojej inteligencji i wyczucia, jak również samej zagadki. Są bowiem zagadki łatwe i trudne. Te pierwsze to czysta przyjemność, te drugie doprowadzają do białej gorączki. Myślę jednak, że bez względu na poziom trudności puzzli Staufa miłośnicy szachów zainteresują się, jak zamienić miejscami 8 stojących naprzeciwko siebie gońców tak, aby żaden nie znalazł się na lini bicia przeciwnika i to na planszy o rozmiarach 4 na 5 pól, z kolei amatorzy gier słownych z pewnością będą chcieli wiedzieć, jak z wianuszka bezsensownie zdawałoby się połączonych liter ułożyć sensowną wiadomość, a wielbiciele błądzenia i chodzenia w kółko znajdą wyjątkowo deprymujący "realistyczny" łabirynt, po przejściu którego z pewnością nigdy się już nie zgubią. Najbardziej odporną na rozwiązanie zagadką jest chyba jednak gra, którą znajdziesz w laboratorium. Przypomina mi ona nieco reversi, z tą różnicą, że przechwycenie piona przeciwnika następuje przez postawienie w jego sąsiedztwie własnego piona. Powiem jedno: gdyby nie fakt, iż wiem na pewno, że tę grę można wygrać, skłonny byłbym myśleć, iż jest to głupi żart autorów zmuszających graczy do wykonania rzeczy niemożliwych. Pomimo kilkudziesięciu prób nie udało mi się pokonać komputera, chociaż naprawdę się starałem. W takich chwilach aż prosi się o jakąś dodatkową wskazówkę, powiedzmy, że o magiczną księgę, w której znajdują się wszystkie rozwiązania i do której zawsze można sięgnąć. I tutaj dobra wiadomość, księga taka rzeczywiście istnieje, a znajdziesz ją w bibliotece. Gdy zajrzysz do niej po raz pierwszy, otrzymasz tylko ogólną poradę dotyczącą zasad gry. Za drugim razem informacja będzie bardziej szczegółowa. Trzeci raz oznacza natychmiastowe rozwiązanie puzzla. Ma to jednak tę wadę, że nie możesz wówczas obejrzeć sekwencji video towarzyszącej rozwiązaniu każdej zagadki. Czasem jednak trzeba zdecydować się na ten krok,



gdyż szare komórki po prostu już dłużej nie wyrabiają". Pomysł ten wydaje mi się bardzo na miejscu, gdyż pozwala uniknąć momentów zastoju znanych z tyłu innych gier przygodowych, kiedy to miotasz się bez sensu zupełnie nie wiedząc, co robić dalej. A tak wchodzisz do biblioteki, czytasz książkę i idziesz grać dalej. Przy okazji chciałbym zaznaczyć, że jeśli chodzi o super reversi, to na jego temat otrzymasz tylko informacje dotyczące zasad ruchu i niestety żadnych wskazówek o taktyce gry lub czymś podobnym, co pozwoliłoby Ci choć trochę zbliżyć się do wygranej.

Wszystkich puzzli jest oczywiście znacznie więcej, niż tych kilka, o których wspomniałem. Po rozwiązaniu każdego, oprócz "czystej" satysfakcji i kolejnych otwartych pokoi, czeka Cię również, o czym już wspomniałem, nagroda w postaci sekwencji video. Tutaj dopiero w pełni można docenić potęgę karty SVGA. Wyobraź sobie na przykład kolorowy witraż, przez który pada światło. Pokazanie na ekranie "tylko" czegoś takiego robi spore wrażenie, a dodaj teraz do tego animowaną, poruszającą się jak "żywa", przeźroczystą zjawę kobiety, przez którą nadal bardzo wyraźnie widać witraż. Istny majstersztyk. Poza tym ukażą Ci się duchy siedzące przy stole i rozmawiające ze sobą, duchy grające na fortepianie, a nawet duchy popełniające morderstwo. Krótko mówiąc, jest to wspaniała uczta dla oka. W istocie jednak wszystko co zobaczysz, prócz czysto rozrywkowego charakteru, ma również pomóc Ci w rozwiązaniu ciążącej nad domem Staufa tajemnicy. Rozgrywające się przed Tobą sceny są bowiem jakby zapisem wydarzeń, które miały tutaj miejsce w pamiętną noc, kiedy zniknęli wszyscy zaproszeni na przyjęcie goście. Obserwuj więc wszystko uważnie, gdyż prawie każde video wnosi coś nowego do całej historii i jak się szybko zorientujesz, jest bezsprzecznie powiązana z tytułowym siódmym gościem, którego wszyscy tak bardzo oczekiwali. Na marginesie dodam, iż Stauf to anagram od imienia Faust.

Po pewnym czasie spędzonym w domu Staufa dojdziesz do zaskakującego wniosku, iż jesteś tak samo bezcielesny, jak jego mieszkańcy. Jeśli chcesz się o tym przekonać, spójrz w lustro. Nic tam nie zobaczysz. Brak ciała rekompensuje za to całkiem miły głos (Twój własny), który od czasu do czasu udziela pożytecznych wskazówek. Warto go słuchać. Z drugiej strony jest też sam Stauf, którego porady nie są już tak cenne. Gdy znajdziesz się na przykład w labiryncie, należy jak ognia unikać ścieżek, do pójścia którymi namawia Cię Stauf. Za to "w ciemno" możesz podążać każdą drogą, którą Stauf Ci odradza. Ta zasada odnosi się zresztą również i do innych zagadek.

Rozważając wszystkie zalety **The 7th Guest** można powiedzieć, iż posiada on dwa najbardziej przyciągające uwagę elementy: puzzle oraz grafikę. Składniki te stanowią niejako formę i treść całej gry. O pierwszym z nich powiedzieliśmy już kilka słów wyżej. Nie on jednak stanowi główną przynętę na potencjalnych graczy. Wabikiem tym jest niesamowita, zachwycająca, niezwykła, oszałamiająca i w ogóle bardzo dobra grafika. Z ręką na sercu mogę powiedzieć, że czegoś takiego na PC nigdy jeszcze nie widziałeś. Wszystkie elementy składające się na wystrój wnętrz są wręcz nieprzyzwoicie "rzeczywiste" i jest ich taki ogrom, że... aż trudno powiedzieć. Trzeba samemu zobaczyć te barwne dywany i tapety, porcelanowe naczynia, różne faktury materiałów pokrywających meble, malowidła i fotografie wiszące na ścianach, refleksy światła na wypucowanych do połysku metalowych okuciach łóżka, czy w końcu wspaniałe chińskie wazy. Ilość detali może naprawdę oszołomić. Efekt ten osiągnięty został głównie dzięki programowi 3D Studio, za pomocą którego najpierw "zbudowano" praktycznie cały dom, a następnie również go "oświetlono". Rezultat końcowy przeszedł chyba nawet oczekiwania twórców. Popatrzcie zresztą sami na screeny.

W tym całym łańcuchu "ochów" i "achów" na temat **The 7th Guest** znajduje się jednak również i ogniwo rzeczowej krytyki. Chodzi mianowicie o sposób Twojego poruszania się, który w pewnych momentach jest co najmniej zaskakujący. Często zamiast iść prosto do wskazanego na ekranie miejsca, Twoja postać kieruje się najpierw w zupełnie inną stronę, by następnie obrócić się i dopiero wówczas podążyć w kierunku podanego celu. Dzieje się tak na przykład w laboratorium, po wejściu do którego tuż obok siebie zobaczysz drugie drzwi. Dojście do nich oznacza jednak "rundkę" po łuku przez środek laboratorium tak, jakby chodzenie po krótkich, prostych odcinkach było szkodliwe dla zdrowia. Przyczyną tego stanu rzeczy jest fakt, iż autorzy "z góry" określili po jakich trasach może poruszać się Twoja postać. Klatka po klatce zgrali następnie wszystkie przewidziane możliwości, tworząc tym samym oplatającą cały dom











siatkę dozwolonych ruchów. Oszczędzili sobie w ten sposób pracy związanej z opracowaniem skomplikowanych algorytmów umożliwiających swobodne poruszanie się w trójwymiarowym środowisku. Z jednej strony jest to wada, gdyż musisz pożegnać się z ideą baraszkowania po siedzibie Staufa zgodnie z własnym "widzimisię", z drugiej jednak zaleta, ponieważ zastosowanie takich procedur z pewnością znacznie spowolniłoby grę (*Doom*, który pracuje przecież "tylko" w standarcie VGA i ma o niebo uboższą grafikę, już potrzebuje co najmniej 386 DX). I tak zresztą wymagania sprzętowe stawiane przez **The 7th Guest** będą barierą nie do przeskoczenia dla wielu ludzi (a raczej komputerów): 386DX, 2 MB RAM, 10 MB wolnego miejsca na dysku twardym, myszka, SVGA z co najmniej 512K, karta dźwiękowa, a najlepiej dwie i oczywiście CD-ROM z szybkością transmisji danych nie mniejszą niż 150K/sek i czasem dostępu poniżej 300 milisekund. Wierz mi, że wszystko to tutaj to na prawdę absolutne minimum. Po spełnieniu tych kryteriów możesz mieć pewność, iż program zadziała. Jednocześnie równie pewne jest to, iż wyłączysz go po kwadransie grania nie mogąc znieść ślimaczego tępa przesuwania ekranu, rozmytego w czasie głosu i godzinnych przerw pomiędzy ładowaniem do pamięci kolejnych sekwencji danych z CD-ROM. Dla uzyskania dobrych efektów należy więc przemnożyć podane parametry przez dwa i wówczas dopiero możesz oczekiwać dobrej zabawy. Ponadto oprócz CD-ROM przydałby Ci się również zwyczajny odtwarzacz płyt kompaktowych. W opakowaniu **The 7th Guest** znajdziesz bowiem dwa krążki: jeden z grą, drugi natomiast z muzyką do niej zawierający równo 15 utworów, wśród których znajdują się udoskonalone "kawałki" z pierwszej płyty plus kilka zupełnie nowych. Oprócz nich usłyszysz także dziesiątki zdigitalizowanych efektów dźwiękowych oraz głosy różnych postaci. Wszystko to razem wprowadza do zabawy atmosferę tajemniczości i strachu, dzięki czemu gra nabiera bardziej realnego wymiaru i upodabnia się do filmu grozy. Nie będę oczywiście dodawał, że strona muzyczno-dźwiękowa programu w pełni odpowiada standardom narzuconym przez część wizualną gry.

Na sam koniec chciałbym wspomnieć o jeszcze jednym elemencie gry, a mianowicie o sterowaniu... i czarnym humorze autorów. Sterowanie jest bardzo proste i polega na wskazaniu na ekranie miejsca, do którego chcesz iść lub zajrzeć. Służące do tego ikony są jednak bądź co bądź makabryczne. Kiwająca się trupia dłoń oznacza na przykład, iż w danym miejscu nie ma nic do roboty, natomiast ta sama dłoń zachęcająco przyzywająca palcem pozwala Ci się poruszyć. Trupia czaszka z pulsującym w środku mózgiem (prawdopodobnie Twoim - z wysiłku) to wskazówka, iż gdzieś tutaj znajduje się zagadka. Gapiące się w Ciebie oko służy do jej rozwiązania. Kłapiąca sztuczna szczęka to znak, iż możesz być świadkiem działania sił nadprzyrodzonych. Teatralna maska pozwala obejrzeć sekwencję video. Wszystkie te ikony są wspaniale animowane i sprawiają wrażenie trówymiarowych bardziej nawet, niż sam dom Staufa. Ich zaletą jest również fakt, iż pojawiają się na ekranie tylko wtedy, gdy wymaga tego sytuacja. Gracz ma więc cały czas pewność, co może zrobić, a czego nie, co z kolei znacznie ułatwia komunikowanie się z komputerem.

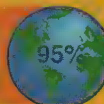
Podsumowując wszystko, co zostało tutaj powiedziane o **The 7th Guest**, polecałbym ten program głównie z powodu poziomu, na jaki wznieśli się twórcy grafiki i trójwymiarowego środowiska, w którym toczy się gra. Dzięki temu wędrówka po zakamarkach domu Staufa z pewnością będzie niezapomnianym przeżyciem dla wszystkich graczy bez względu na to, czy uda im się odkryć tożsamość siódmego gościa, czy nie. Drugi powód to sama "treść" gry, czyli zagadki. Są one po prostu wspaniałe i na pewno mogą zauroczyć swoją różnorodnością, a przede wszystkim pomysłowością.

Piotr Orcholski

Dystrybutor gry:

CD Projekt s.c.
ul. [illegible]ejska 19/14
[illegible] Warszawa

PRZYGODOWA





CD ROM
386DX, SVGA
2MB RAM





Producent: Millennium

...Witamy państwa na meczu finałowym pucharu Wild Cup. Za niecałe pięć minut na murawę wybiegną dwie drużyny: Scorpions i Razors, które będą walczyć o zaszczytne trofeum. Oba zespoły w czasie trwania rozgrywek wyróżniały się szczególnie brutalną grą, ustanawiając nowy rekord - czterdzieści dwie głowy. Ale oto na boisko wchodzą zawodnicy. Ogromna wrzawa... stadion wprost żyje... kibice zrywają się z miejsc... w przypływie entuzjazmu rzucają na płytę boiska swój podręczny "bagaż"... Służby porządkowe konsultują się z organizatorami imprezy... Zapadła decyzja! Wszystkie te rzeczy zostaną na murawie!!! Zawodnicy będą mogli korzystać z różnego rodzaju młotów, bomb, bałonów czy rakiet (kto wniósł na stadion te przedmioty?). Nad naszymi głowami krąży wielki sęp - znak firmowy, a zarazem maskotka całych mistrzostw. Piłka spadła na boisko i sędzia (Laguna) dał znak do rozpoczęcia wielkiego widowiska sportowego. Widowiska, które dla wielu zawodników będzie ostatnim w życiu. Oglądajmy.

Najnowsza mutacja brutalnego sportu spod ręki znanej wszystkim firmy **Millennium** pozwala wcielić się jednocześnie w rolę trenera i gracza w najbrutalniejszej lidze XXI wieku. Zasady, opierające się na ich niemal zupełnym braku, dają grze wysoką spektakularność. Boisko, niczym wybieg dla zwierząt, nie jest zadbane. Pełno tu chwastów, grzybów i innych paskudstw - aż dziw bierze, że piłka się toczy. Zawodnicy nie wyglądają na absolwentów wyższych studiów. To twory naszych naukowców - zmutowane gatunki zwierząt i ludzi. Brzydałe z nich nieprzeciętni.

Menu główne zawiera jedynie trzy opcje, które umożliwiają rozegranie serii meczów o "dziki puchar" (Wild Cup) bądź rozpoczęcie nowego sezonu ligowego (League), ewentualnie stoczenie nietowarzyskiego spotkania z kolegą lub komputerem (Unfriendly). Po dokonaniu wyboru pozostaje jeszcze zadecydować, którą z ośmiu mutacji (drużyn) chcemy pokierować i wybrać odpowiednie ustawienie (defensywne, zwykłe lub nacierające). Wskazane byłoby również zakupienie broni (Buy weapons). Pieniądze na nią można zarobić podczas meczu. I tak, za strzelenie goła dostaniemy 10.000 $ (są to raczej marne pieniądze). Lepiej ściąć komuś główkę. Za tę atrakcję dostaniemy 20 razy więcej, ale i to nie wystarcza na zakup porządnej giwery. No to co... trzeba by chyba urżnąć więcej makówek (przydałby się kombajn) a na dodatek wygrać cały mecz (premia w wysokości pięciuset "kawałków"). Do roboty.

Krótka charakterystyka wszystkich drużyn

BRUISERS - brodacze grający w niebieskich strojach. Są pod każdym względem przeciętni, tzn. inteligencja, "brutalność", siła z jaką potrafią kopnąć piłkę oraz wytrzymałość i prędkość utrzymuje się minimalnie powyżej przeciętnej. Drużyna ta jest w sam raz dla graczy, którzy posiedli podstawowe umiejętności w zakresie kierowania zawodnikiem.

COWBOYS - mrówkojady (fioletowe). Ich umiejętności i styl gry są całkowicie denniackie. Wszystkie najważniejsze cechy są poniżej dopuszczalnej normy - jedynie prędkość jest na poziomie.

SCORPIONS - (nie mylić z zespołem rockowym) małpy w czerwonych koszulkach. Są to bardzo mało inteligentne stworzenia. Ich agresywność i siła uderzenia są przeciętne, zaś prędkość nie jest zadowalająca.

RAZORS - Zielone smoki czy coś w tym rodzaju. Jedna z lepszych drużyn. Są to bardzo mądre i silne stworzenia, więc gdy coś takiego zobaczysz na swej drodze, to możesz mieć uzasadnione obawy o swoje zdrowie, a nawet życie. Jedynie prędkość jest niezadowalająca. Drużyna jest w sam raz dla całkiem "zielonych" graczy (jak te smoki).

DEFENDERS - małpy człekokształtne o wysokim współczynniku inteligencji, bardzo agresywne i zadziorne. Jednak niewielka prędkość, jaką rozwijają na prostych, oraz mała siła i odporność na ciosy zadawane przez przeciwnika sprawiają, że zespół ten jest w sam raz dla graczy posługujących się w głównej mierze szarymi komórkami.















DEATH INC. - nosorożce; równie głupie istoty, jak ci dwaj z kreskówki o żółwiach ninja. Są nieobliczalne w swoich poczynaniach. Cechują się bardzo mocnym strzałem, a ich odporność na uderzenia jest po prostu niesamowita. Niestety, przybytek mięśni sprawił, iż rachityczne nogi mają kłopot z uniesieniem całego tułowia i głowy, mówiąc krótko, są niesamowicie powolni.

SANDMENS - byki. W przeciwieństwie do natury są to bardzo tchórzliwe i słabe stworzenia. U zawodników tej drużyny notuje się nieustający zanik szarych komórek, a co za tym idzie, brak przejawów logicznego myślenia. Sumując, jest to zespół, który nie wyróznia się i pod każdym względem jest poniżej przeciętnej.

PROTECTORS - zające. Charakteryzują je te same cechy, co zwykłe szaraki, są więc: słabe i nieodporne lecz inteligentne i bardzo szybkie (najszybsze spośród wszystkich graczy WILD CUP). Zespół ten może wygrywać z każdą inną drużyną pod warunkiem, że kieruje nim gracz spostrzegawczy i równie "szybki", co jego zawodnicy.

Zasady gry

Wystarczy kopać piłkę w stronę pseudo-bramki. Nasza wyprawa na teren wroga, uatrakcyjniona nastrzelaniem komuś po mordzie, ewentualnie ścięciem czerepu lub spaleniem żywcem, powinna zakończyć się zdobyciem gola. Wszystko sprowadza się do naciskana fire, więc nawet głupi sobie poradzi. Podobnie jak w ***Crazy Football***, mecz można ukończyć zwycięsko po ucięciu siedmiu makówek. Co się tyczy dogrywki, to ma ona charakter apokalipsy - każdy zawodnik dostaje do łapy giwerę i biegając po boisku, naciska często cyngiel - ot, takie commando na sportowo.

Usprawnienia do kupienia

Nożyk - wpłacając sto dwadzieścia pięć tysięcy, zakupujemy sztylet, jednak jest to broń za mało skuteczna;

Tarcza - skutecznie zatrzymuje lecące w nas militaria, więc opłaca się ją mieć;

Miecz - długie ostrze tak ostre, że potrafi rozciąć jeden włos na czworo, ale wadą tej broni jest jej zasięg i cena (220 tys.);

Pistolet - kupując go, otrzymujemy w cenie pięciuset tysięcy dolarów komplet: pistolet i nieskończenie wiele naboi;

Karabin - broń rażąca na dużą odległość, więc osobnik, który nabędzie takie cacko, będzie wielkim zagrożeniem;

UWAGA! Każdy typ broni jest zagrożeniem zarówno dla zawodników naszej drużyny, jak i przeciwnej.

Przedmioty na murawie

Bomba - sprawia, iż piłka staje się wybuchowa (uważajmy, gdyż nie wybiera ona wówczas celu);

Młot - gdy użyjemy czegoś takiego, to przy zetknięciu z piłką zostaniemy ogłuszeni (przeciwnik też);

Wulkan - to naturalne zjawisko polega na tym, iż zawodnik, który jest przy piłce, zapala się, co bardzo wydatnie uszczupla zasób jego energii;

Balonik - kiedy użyjemy czegoś takiego, piłka staje się gumowa i w ogóle nie da się jej kopnąć;

Armata - piłka staje się swego rodzaju pociskiem, który unosi się w kierunku, jaki nadał mu zawodnik.

Wszystkich tych rzeczy używamy, wciskając klawisze funkcyjne (dla gracza pierwszego są to **F1** i **F2**, a dla drugiego **F9** oraz **F10**).

Podsumowanie

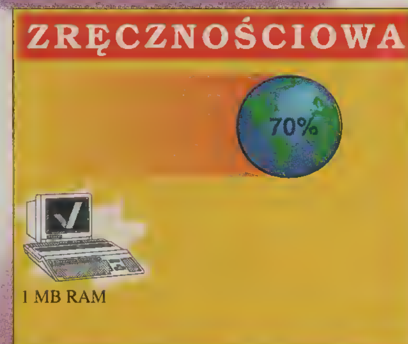
Wild Cup, w porównianiu ze swoim poprzednikiem, jest istnym krokiem wstecz. Przede wszystkim przedobrzono w momencie, gdy zdecydowano się zastosować izometryczny widok boiska. Kopanie piłki, pomimo że bardzo, ale to bardzo prymitywne, rozgrywa się tylko w "parterze" - żadnych efektownych lobów, wrzutek, przejęć. W dodatku ekran obejmuje niewielki wycinek murawy, co nie sprzyja przeprowadzaniu składnych akcji, zaś same właściwości piłki (jako kulistej struktury) są nadzwyczaj mizerne.

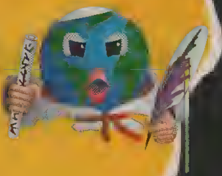
Program zawiera również sporo błędów natury technicznej. Powolna reakcja zawodników na ruchy joysticka, niedokładności w animacji, nie mówiąc już o przypadkach zawieszenia piłki. Osobiście, jako fanatyk ***Crazy Football***, spodziewałem się czegoś znacznie lepszego. Mój kolega ma jednak inne zdanie. Pozwólmy jemu coś powiedzieć:

- SUPER! Można walić po pysku ile wlezie, kopać, gryźć, kłuć, ciąć...
- Konrad, Ty chyba źle się czujesz, przecież...
- Nie słuchajcie go. Truje, bo...
- Ja truję? Ja?! Czekaj no...
- Na solo?! Chodź, chodź...
- Zaraz oberwiesz po nosie, Ty... $#@!

A podobno gry nie wpływają na zachowanie młodzieży. Hmm...

Konrad Różewicz
Ś.P. Benny Bill





DARK LEGION

Producent: SSI

Trzydzieści megabajtów jak na grę strategiczną to rozmiar wcale niekiepski. Szczerze mówiąc, jakoś nie przypominam sobie strategii o podobnej wielkości, ale być może mam po prostu krótką pamięć. Zwykle twórcy programów strategicznych koncentrują się na tzw. "mięsie", pozostawiając bajtochłonne efekty specjalne symulatorom czy przygodówkom. A tutaj, panie dzieju, zaskoczenie. Firma **SSI** przygotowała grę **Dark Legion** - istną ucztę dla zmysłu wzroku.

SSI w ogóle dba o graficzną jakość prezentowanych gier (***Stronghold***, ***Beholder I*** i ***2***), a wypadki przy pracy nie zdarzają się jej zbyt często (nie licząc ostatnich: ***Raveulofta*** i ***Beholdera 3***). **Dark Legion** to jednak program wręcz prekursorski i otwierający (być może) nową epokę w historii gier strategicznych. Grafika jest tu po prostu zachwycająca, zaś efekty specjalne zróżnicowane i bogate. Inna sprawa, że radości pooglądania **Dark Legionu** zaznają tylko Ci, którzy dysponują sprzętem odpowiedniej klasy (4MB RAM to absolutne minimum, a i tak trzeba wyłączyć programy rezydentne). Ale w końcu świat pędzi naprzód w tempie cokolwiek oszałamiającym i doskonale pamiętam, iż jeszcze niedawno prawie wszystkie gry "chodziły" na 1 megabajcie RAM (słowo daję!). Dziś to już tylko prehistoria, bo chwila jeszcze tylko, a każdy szanujący się gracz będzie musiał mieć szesnastkę. Być może zresztą za dwa lata napiszę tekst o tym, iż komputer z 16 MB RAM to sprzęt godzien uśmiechu pobłażania.

Ale wracajmy do **Dark Legionu**. Na początek słów kilka o tym, jak grać i co wygrać. Po zakończeniu instalacji (ilość zbiorów jest jakaś niewiarygodna) i wejściu w grę mamy do wyboru dwie opcje:

1) ***Quick Start*** - dziesięć przygotowanych firmowo batalii.

2) ***Setup*** - tu wybieramy czy chcemy grać z komputerem, czy przeciw innemu człowiekowi (możliwość skorzystania z modemu), decydujemy z jaką sumą pieniędzy rozpoczniemy rozgrywkę, ile ruchów będzie można wykonać w ciągu jednej tury, ustalamy poziom siły komputera (od hopeless czyli beznadziejny do merciless czyli bezlitosny) oraz wybieramy krainę (a raczej po prostu pole bitwy), w której toczyć się będzie walka (20 możliwości zróżnicowanych głównie pod względem wielkości).

Następnie przechodzimy już do kupowania wojowników i tu od razu uwaga, jeżeli mamy niezbyt wiele gotówki, trzeba to robić z dużą rozwagą. Przy każdej postaci mamy szczegółowy opis jej cech fizycznych oraz (ewentualnie) opis umiejętności specjalnych. Life Points to oczywiście nic innego, jak znane ze wszelkich gier role-playing Hit Points (czyli jak wiele uderzeń przetrzyma postać), a Stamina określa czy postać będzie mogła skutecznie walczyć (kiedy zabraknie Staminy wojownik nie jest w stanie ani się bronić ani atakować). Później Siła i Punty Ruchu (movement points) pokazujące, jaki dystans w ciągu jednej tury postać jest w stanie pokonać.

Kupić możemy kilkanaście rodzajów jednostek, od prymitywnych wojowników (orc, berserker, troll), poprzez piekielnie silne demony, aż do postaci dysponujących specjalnymi uzdolnieniami. Wizard potrafi rzucać zamrażające czary (na dość sporą odległość), conjurer potrafi przyzwać przeróżne istoty z zaświatów, seer ma zdolność spostrzegania wrażych pułapek, thief potrafi takie pułapki rozbrajać, templar posiada zdolności leczenia, a fire elemental może rozbłysnąć jako nova, niszcząc wszystkich znajdujących się w pobliżu. Do kompletu mamy jeszcze wampiry, umarlaki i water elementals.

Ale wybór postaci, które staną po Twej stronie w czasie bitwy to jeszcze nie wszystko. Swych bohaterów zaopatrzyć możesz w magiczne pierścienie (np. dodające siły czy szybkości).





możesz też przygotować pułapki (ogniowe, trujące, teleportacyjne itp), które popsują wrogowi szyki, kiedy zechce się wedrzeć na zajęte przez Ciebie tereny.

Kiedy fundusze już się wyczerpią, przechodzimy na pole gry i tam rozstawiamy wojowników (klawisz F1 pozwala na ukazanie pola bitwy "z lotu ptaka"), przydzielamy im pierścienie, instalujemy pułapki. Ostatnią czynnością, jaką musimy wykonać, jest wyznaczanie osoby, która dzierżyć będzie Jabłko (a więc symbol władzy) i lepiej, aby osoba ta stała gdzieś na tyłach, gdyż zabicie jej zakończy partię.

Po rozstawieniu jednostek możemy rozpocząć właściwą kampanię i prowadzić ją bądź na szczegółowym planie (tu właśnie zobaczymy rewelacyjne efekty specjalne, ale taki sposób rozgrywki jest bardzo czasochłonny, a poza tym nie daje właściwego przeglądu sytuacji), bądź na mapie (w tym wypadku poruszamy po prostu różnokolorowymi kwadracikami symbolizującymi poszczególne postacie). W czasie swej tury możemy poruszać się wojownikami lub (i) używać ich zdolności specjalnych. Kliknięcie PPM zmienia kształt kursora - i tak błyskawica to właśnie użycie specjalnej zdolności (zwykle na bardzo niewielką odległość), a oko pozwala przyjrzeć się bliżej konkretnej postaci (jeżeli gramy na planie szczegółowym, to do panelu z opcjami przeniesie nas kliknięcie na głowę smoka po lewej lub prawej stronie ekranu). Użycie zdolności specjalnych wiąże się z kosztami w postaci osłabienia. Nie dotyczy to tylko jasnowidzów, którzy pułapki wyczuwają automatycznie po prostu zbliżając się do nich. Dlatego należy zabierać się do korzystania ze specjalnych zdolności ostrożnie, bo odzyskiwanie sił trochę trwa.

Wrogą armię zobaczymy, kiedy poszczególne jednostki znajdą się w zasięgu wzroku (chyba, że wróg jest niewidzialny).

Teraz nadchodzi czas na walkę. Wystarczy przesunąć swoją postać na pole zajmowane przez przeciwnika, aby wejść w okno walki. Znajdziemy się na poletku (niestety, poletka są w zasadzie takie same), gdzie widzimy naszego wojownika i wojownika wrażego. Tu zaczyna się zręcznościowa część gry. Przedtem jednak warto skonfigurować klawiaturę i ustalić, które klawisze zawiadują ruchem (osiem możliwości), a które będą służyły zadawaniu ciosów. Postacie posiadają dwie możliwości zadawania ciosów, np. berserker potrafi chlastać mieczem dookoła i ciąć nim z góry na dół, demon może walić łapskami lub ziać ogniem itp. Muszę przyznać, że grając z komputerem na poziomie merciless (czyli najwyższy stopień trudności) trzeba bardzo wytężać siły, aby nie zostać natychmiast rozgromionym. Specjalnie znienawidziłem wrogie wampiry, które najpierw plują paraliżującym jadem, a potem zbliżają się do obezwładnionej postaci, wysuwają jęzor i zaczynają ssać. Mnie samemu, niestety, nigdy nie udało się tego tak zręcznie przeprowadzić.

A cel samej gry? Prościzna. Musisz po prostu dorwać wroga niosącego Jabłko i zlikwidować go. Koniec, kropka.

Teraz czas na uwagi krytyczne, a także. Dawno nie spotkałem gry tak nudnej i tak miałkiej myślowo. Naprawdę wystarczy zagrać raz, aby wiedzieć, jak będzie wyglądał każdy następny (a rozgrywka trwa od kilkunastu do kilkudziesięciu minut w zależności od wielkości pola bitwy). Ot, będziemy ruszać się kartonikami po tych samych polach, stukać ostro w klawiaturę w opcji zręcznościowej, szukać wodza wrogów, wszystko po to, aby obejrzeć sobie napisik, że wygraliśmy (brak efektownego zakończenia to też, swoją drogą, skandal). Całkowite, absolutne zero emocji (szkoda, że nie ma ujemnych stopni Kelvina, bo one dobrze określałyby tempo i zaangażowanie tej gry). Naprawdę nie wiem, kto robi tego typu nieudaczne programy. To znaczy, wiem: programiści od efektów graficznych, bo w **Dark Legionie** na tę stronę zwrócono specjalną uwagę. Ale jeśli, na Boga, chcę sobie coś pooglądać, to włączam wideo albo program animacyjny (albo patrzę w lustro). Od gry oczekuję jednak troszeczkę więcej, niż ekstra-super efektów specjalnych. To tak, jak z filmem sensacyjnym, który składałby się wyłącznie ze scen przedstawiających wybuchające samochody - no fajnie, raz można obejrzeć i dość. Wydaje mi się, że gra komputerowa nie powinna raczej spełniać roli takiej jednorazówki. W końcu ludzie nie po to płacą za programy ciężki szmal, żeby następnie pobawić się jeden wieczór, w dodatku tylko kilka misji.

Tak więc **SSI** naraziło mi się po raz trzeci (przedtem ***Ravenloft*** oraz ***Beholder 3***) i najpoważniejszy. Teraz publicznie i przy Was pokazuję tej firmie żółtą kartkę (ocenę w metce ratuje jedynie grafika). I żebym tylko nie musiał niedługo sięgnąć po czerwony kartonik.

Jacek Piekara

STRATEGICZNA

20%

PC

386 DX
4 MB RAM



małe jest piękne

Mówi się zawsze o pewnym zawodzie, że jest najstarszy na świecie. Może to i zabawne, ale nie wiem czy słusznie. Bowiem najstarszym zawodem na świecie jest, chyba, zawód kupca. Pierwszym handlarzem w historii był już nasz przodek jaskiniowiec, który zaproponował innemu naszemu przodkowi jaskiniowcowi handel barterowy (czyli towar za towar). Ty mi udziec dzika, ja tobie kijem w łeb - powiedział. I tak narodził się handel. Ale ponieważ przebiegły ten jaskiniowiec składał propozycje nie do odrzucenia coraz większej ilości współplemieńców, rychło nie nadążał z jedzeniem udźców. Wpadł więc na pomysł, aby sprzedawać je innym jaskiniowcom (zwłaszcza płci pięknej, i wtedy dopiero narodził się ten drugi zawód). Ale ktoś musiał również pilnować jego zapasów i tak powstali ochroniarze. Wreszcie inni jaskiniowcy uznali, że sprawa wymyka im się spod kontroli i postanowili zabić złego jaskiniowca, a udźce rozdzielić pomiędzy siebie (równo, oczywiście). I tak narodziła się rewolucja.

No, nie będę tego ciągnął dłużej, ale nie byłoby zadaniem trudnym udowodnić, że to handel jest motorem wszelkiego postępu, a walka o rynki zbytu powodem większości wojen i konfliktów. To właśnie chęć zarobienia nędznych paru groszy pozwoliła odkryć nam Amerykę (w końcu Kolumb płynął po to, aby pohandlować z Indiami, a Ameryka odkryła mu się przy okazji), to niezmożona żądza złota kapitana Drake'a umożliwiła mu opłynięcie kuli ziemskiej (bo uciekał przed ścigającymi go hiszpańskimi fregatami). Pchali się ci nasi przodkowie wszędzie. A to do Chin po herbatę i opium, a to do Indii po tak zwane "korzenie", a to do Afryki po heban (jak zręcznie nazywano czarnych niewolników), a to na Syberię po złoto i diamenty.

Kupcy mieli się dobrze w każdych czasach. No, z wyjątkiem czasów, kiedy król bardzo potrzebował gotówki, a nie miał ochoty na zaciąganie kredytów. Ale zwykle wiodło im się całkiem nieźle. Republiki Wenecka i Genueńska zarobiły krocie na wyprawach krzyżowych (na transporcie ludzi i towarów), Zakon Templariuszy był sławny ze względu na swą rewalacyjną sieć banków (król Filip Piękny wyrżnął ich w pień po to właśnie, by uszczknąć tych legendarnych bogactw), a do dziś funkcjonuje np. słowo lombard wywodzące się jeszcze ze średniowiecza, kiedy to rodziny rodem z Lombardii trzęsły europejskim handlem. Zresztą pewne nacje były jakby stworzone do handlowania. Z początku byli to Fenicjanie, później natomiast Żydzi i Ormianie. Inne znowu nacje uznawały, że o wiele zabawniej kupców jest łupić (np. Wikingowie, a przez wiele lat również algierscy piraci, którzy panowali nad Morzem Śródziemnym).

Reasumując: zawód kupca zawsze był zyskowny, ale liczyć się należało z ryzykiem. Kupcy byli często ludźmi nieźle wyszkolonymi w walce, bezwzględnymi i odważnymi do szaleństwa. A i życie mieli interesujące. Przecież życiorysy postaci literackich, takich jak Robinson Crusoe czy Dirk Struan (bohater słynnego bestselleru Tai-pan), miały swoje odpowiedniki w rzeczywistości. Nic więc dziwnego, że handel - i cała gama związanych z nim problemów - stał się motywem przewodnim wielu książek i filmów. A jak książek i filmów, to i oczywiście gier komputerowych. Cóż to bowiem za wspaniała rozrywka, siedząc sobie wygodnie przed ekranem monitora, zmienić się w finansowego magnata i to takiego w stylu Rockefellera czy Onassisa (a więc od pucybuta do milionera). Zaczynać z paroma marnymi groszami, a potem trząść całym światem i zbierać zasłużoną sławę.

Najbardziej chyba popularną grą handlową jest w tej chwili **Frontier** autorstwa pana Brabena. Gracze nieustannie prześcigają się w chwaleniu, cóż to nowego znaleźli na terenie Galaktyki. Powstają nawet kluby miłośników **Frontiera**. Gra ta opanował wyobraźnię, myśli i serca niezliczonej ilości osób i rzeczywiście na to zasługuje. Jednak nie o **Frontierze** chciałem dziś mówić, nie o eksploracji Kosmosu, nie o handlu pomiędzy odległymi gwiezdnymi układami. Porozmawiamy sobie o sprawie o wiele bardziej przyziemnej. O zwykłym, prymitywnym handelku morskim. O tym, co kupić w Rotterdamie i przewieźć do Sydney, jak wystrzegać się piratów w okolicach Lagos i wojny na Morzu Czerwonym, jak omijać rafy i góry lodowe (a na Titanicu muzyczka gra!), jak radzić sobie w portach bez pomocy pilota (bo albo nie ma forsy albo swołocze strajkują) i tępić szczury. Kto już tą grą się zabawiał domyśla się z pewnością, że mowa jest o **Port of Call**.

Malutki, jednodyskietkowy program (aż wierzyć się nie chce, że takie jeszcze są), a radości troszkę potrafi dać (choć do **Frontiera** dalej mu, niż mnie do Mike'a Tysona). **Port of Call** to zresztą program stary jak świat (bodaj z 1987 roku), ale teraz mamy do czynienia z jego ulepszoną wersją, poprawioną głównie pod względem grafiki.

Zaczynamy, jak zwykle, prawie od zera. Wysupłując ostatnie groszaki, możemy sprawić sobie nieduże statki, w dodatku lekko już zużyte i wolne niczym żółwie. Ale nieważne pieniądze. Duch ważny, ambicja i pragnienie sukcesu.

Oczywiście, na drodze do zwycięstwa (nad innymi przewoźnikami czy nad kolejami losu) stanie nam mnóstwo przeszkód. Trzeba będzie wykazać się kunsztem nawigatorskim i zręcznie lawirować przy wyjściu z portu (lub przy wchodzeniu do niego), uważać na rafy i góry lodowe, radzić sobie w chwili, gdy na naszym kursie pojawi się obcy statek. Trzeba też myśleć nad opłacalnością przechodzenia przez obszary sztormowe, zastanowić się, czy wpływanie na wody, gdzie toczy się wojna, jest opłacalne, unikać grasujących u wybrzeży Afryki piratów, a nade wszystko umiejętnie czarterować statek, aby nie okazało się, że koszta przewozu przewyższają zyski (można czasem zabierać kontrabandę).

Jak więc widzicie, **Port of Call** jest połączeniem gry handlowej i zręcznościowej (kłania się **Frontier**). Gra jest zrobiona bez graficznych fajerwerków, ale jej grafika absolutnie nie budzi grozy czy obrzydzenia. Ot, taki tam średniak wśród średniaków. Wydaje się, że kto grał we **Frontiera** (porównanie to ciągle mi się nasuwa na myśl), tego **Port of Call** nie będzie w stanie zachwycić. Zbyt mało jest opcji, kursy rejsów czarterowych są wybierane nie przez gracza, a przez komputer (to znaczy, że nie można płynąć, gdzie się chce, a trzeba wybrać spośród kilku przygotowanych możliwości), statków nie można unowocześniać, a jedynie można kupować nowe jednostki. Opcje zręcznościowe pojawiają się, jak na mój gust, zbyt często i przebycie niektórych obszarów naprawdę nie jest łatwe. Ale jeśli poradzisz sobie ze wszystkimi kłopotami, jeśli Twoja ranga i Twoje bogactwo będą systematycznie wzrastać, będziesz mógł kupić naprawdę nowoczesne statki i wtedy już serio zawalczyć o handlowe panowanie nad morzami. Ba, jeśli okażesz się osobą wiarygodną, znajdą się ludzie gotowi udzielić Ci nawet kredytu. Na koniec zaś, normalka, czeka Cię sława i bogactwo - niestety, komputerowe.

Muszę przyznać, że moje kapitańskie umiejętności nie były zbyt wysokie. Aż nazbyt często pakowałem moje statki na rafy, góry lodowe czy portowe nabrzeża. W związku z tym kilkakrotnie zdarzyło mi się obserwować, jak statek pełen towarów majestatycznie zanurza się w głębinie i potem widać już tylko przepływające nad nim ławice ryb. No, ale nikt przecież nie twierdził, że życie kupca jest łatwe! Zresztą pewien mądry człowiek powiedział, że pierwszego miliona dolarów nie da się zarobić uczciwie; pierwszy milion dolarów trzeba ukraść. W **Port of Call** kraść, niestety, nie można. Trzeba grać fair i dorobić się majątku uczciwą drogą. Żenująca zresztą to naiwność, bo jak świat światem, ludzie uczciwi nigdy się niczego nie dorobili. Jak ktoś się ze mną nie zgadza, niech pokaże mi uczciwego milionera; takiego co to nigdy, w najmniejszym stopniu, nie przekroczył granic prawa. Dam sobie głowę uciąć, że przynajmniej w Polsce człowieka takiego nie ma. A jeśli jest, to powinno się go pokazywać na jarmarkach ku uciesze gawiedzi.

Jacek Piekara



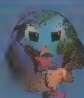
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy najlepsze gry w każdej kategorii.



LOGICZNE

1. BATTLE CHESS II
2. ARCHON ULTRA
3. ONE STEP BEYOND
4. PUSH OVER
5. BLACK OUT
6. CHESS MASTER 2000
7. GEAR WORKS
8. TETRIS
9. TWINTRIS
10. THAURUS



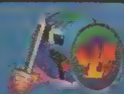
ZRĘCZNOŚCIOWE

1. MORTAL KOMBAT
2. SENSIBLE SOCCER'94
3. ALIEN BREED II
4. CANNON FODDER
5. DOOM
6. ELFMANIA
7. BANSHEE
8. STAR DUST
9. BODY BLOWS GALAKTIK
10. PINBALL DREAMS



PRZYGODOWE

1. DUNE
2. BENEATH a STEEL SKY
3. SIMON the SORCER
4. INNOCENT UNTIL CAUGH
5. GABRIEL KNIGHT
6. UNIVERSE
7. GOBLINS III
8. KING'S QUEST VI
9. ALONE in the DARK II
10. FLASHBACK



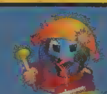
ROLE PLAYING

1. LEGACY of SORASIL
2. HEIMDALL II
3. ISHAR III
4. PERIHELION
5. ISHAR II
6. BLACK CRYPT
7. SHADOWCASTER
8. BETRAYAL at KRONDOR
9. LANDS of LORE
10. ARENA



SYMULACYJNE

1. GUNSHIP 2000
2. ARMOUR GEDDOON II
3. F-117 A
4. PRIWATEER
5. TFX
6. TORNADO
7. RALLY
8. F-14 FLEET DEFENDER
9. SUBWAR 2050
10. COMBAT AIR PATROL



STRATEGICZNE

1. The SETTLERS
2. CIVILIZATION
3. DUNE II
4. SIMCITY 2000
5. PREMIERE MANAGER 2
6. CASTLES II
7. STARLORD
8. SYNDICATE
9. BATTLE ISLE 2
10. FRONTIER



S.O.S.

Cześć!
Od dzisiaj spotykamy się na dwóch stronach! Do poszerzenia tego działu zmusiliście nas Wy, Czytelnicy, a ściślej mówiąc, Wasze listy nadsyłane do redakcji (oj, nadźwiga się ten nasz listonosz). Mam nadzieję, że to usprawni nasz wzajemny kontakt i pomoże szybcie rozwiązywać Wasze problemy. Przejdźmy jednak do sedna sprawy.

Quest for Glory III

Po poślubieniu kobiety z plemienia Leopardmanów należy jej ofiarować trzy prezenty. Dwa przyjęła, tj. sztylet i drewnianą figurkę. Trzecim powinno być według wskazówek gry, coś do ubrania. Jednak na bazarze komputer odpowiada, że nic z ubiorów nie jest mi potrzebne, a żadnej innej rzeczy Leopardwoman przyjąć nie chce. Czego i gdzie mam szukać?

Mirosław Łatkowski
Łódź

Trzecim prezentem powinien być łańcuszek koralików. Możesz go kupić na bazarze. Żeby Ci ułatwić dalszą grę, podaję co jeszcze należy nabyć na targu: 5 skór zebry, 1 skórzany bukłak na wodę, 3 porcje owoców, 10 sztyletów do rzucania, 1 długi sztylet do walki, 1 dzidę, 1 przyrząd do rozniecania ognia, 1 słoik miodu, 1 słoik oliwy, 1 linę, 3 suszone ryby, 1 ozdobny płaszczyk. Mam nadzieję, że dalej poradzisz sobie sam.

Curse of Enchantia

Nie wiem, jak wrzucić monetę do studni. Gdy już zrobię to, co do mnie należy, idę do studni życzeń i korzystam z ikony rzucania przedmiotem, ale nic z tego nie wychodzi. Pomóż mi, proszę.

Tomasz Maleszka
Ziemlin

Jest to już drugi list dotyczący tej samej gry. Jak więc widać, nie jest ona taka łatwa. Gry tego typu mają to do siebie, że wystarczy coś zrobić nie tak i już coś nie działa. Tak było również w Twoim przypadku, Tomaszu. Najprawdopodobniej nie zrobiłeś wszystkiego zgodnie z planem. Dlatego też podaję opis przejścia poziomu trzeciego.

Z prawej strony jeziorka weź roślinę. Po lewej stronie znajduje się wyjście. Żeby je otworzyć, musisz wcisnąć przycisk znajdujący się w środkowej części groty. W pierwszym korytarzu znajdują się dwa wyjścia. Jedno prowadzi do studni, a następne do drugiego korytarza. Idź do tego ostatniego, zbierając po drodze trzy rodzaje kamieni. Różnią się one wielkością. Musisz uzbierać po cztery z każdego rodzaju. Zanoś je (wszystkich i tak nie zabierzesz za jednym zamachem) do ostatniego wejścia w drugim korytarzu. Po drodze spotkasz się z duchem, który nie jest szkodliwy. Kiedy już wejdziesz do groty, zobaczysz tam faceta rozgniatającego kamienie. Daj mu je. Gdy otrzyma już wszystkie kamienie (musisz ich szukać po wszystkich korytarzach), da Ci metalową linkę. Idź do trzeciego korytarza. Z prawej strony, tuż obok spadających kamieni znajduje się następne wejście, do czwartego korytarza. Idź tam i wejdź w ostatnie wejście po prawej stronie. Zaczynając od lewej strony, zajrzyj do każdego z otworów w ścianie. W ostatnim znajdziesz gałązkę. Połącz ją z rośliną. Następnie wejdź do ostatniego wejścia po lewej stronie i zabierz stamtąd monitor. Z lewej strony wejścia do trzeciego korytarza znajduje się migający punkt. Jest nią moneta, którą musisz zabrać. Wejdź do sali, w której leży deska. Podnieś ją i połóż na kamieniu. Rzuć monitorem na koniec deski, a zostaniesz uniesiony do góry. Weź magnes i połącz go z metalową linką. Zeskocz na kamień i wróć do sali, gdzie był monitor (czwarty korytarz) i do dziury w ściance wrzuć magnes na lince. Zdobędziesz zwój sznurka. Wróć teraz tam, gdzie widziałeś ducha. Połącz sznurkiem dwa wystające pręty. Gdy duch przejdzie, pozostanie coś na sznurku. Weź to i połącz z gałązką. Idź do studni życzeń i wrzuć monetę. Pojawi się ktoś, kto zaoferuje Ci trzy rzeczy. Wybierz kask - na inne i tak prezenty nie masz szans. Z nim udaj się do miejsca, gdzie spadały kamienie. Załóż kask i bezpiecznie możesz przejść na drugą stronę. Zostanie on uszkodzony, ale i tak już nie będzie potrzebny. Wejdź w ostatnie wejście. Znajdziesz się w studni. Wskocz do wiadra i zakryj twarz mieszanką błota i gałęzi. Od razu zostaniesz wyciągnięty na górę. Teraz nastąpi duża seria buziaków i możesz zaczynac etap czwarty.

The Settlers

W jaki sposób nagrać i odegrać stan gry?

Arkadiusz Szołtysek
Przyszowice

Odtworzyć zapisany stan gry można na początkowej planszy, korzystając z opcji Load. Wystarczy wybrać tytuł zapisanego scenariusza. Jeśli chodzi o nagrywanie, to w dowolnym momencie gry należy kliknąć LPM na ostatniej ikonie po prawej stronie i wybierać opcję Save. Ukaże się wtedy lista wolnych miejsc do zapisu. Wówczas możesz skorzystać z opcji New Name i nazwać nowy plik, a następnie kliknąć na Save i zapisać aktualną pozycję. Nie muszę chyba przypominać, że dysk musi być odbezpieczony.

The Secret of Monkey Island (Part II)

Jak zmusić załogę statku do zrobienia czegoś pożytecznego? Daję głowę, że mam wszystkie przedmioty. Używanie ich nie daje rezultatów. Czy wystrzał z armaty coś daje? Moi dwaj koledzy mają ten sam kłopot. Proszę o pomoc, ponieważ głowię się nad tym ponad miesiąc.

Tomek Kaczmarczyk
Kraków

Na początek udaj się do swojej kabiny. Weź stamtąd pióro i atrament leżące na stole. Następnie otwórz szufladę i wyjmij dziennik pokladowy prowadzony przez ostatniego kapitana. Przeczytaj go. Wyjdź z kabiny na pokład i wdrap się po drabince sznurowej na bocianie gniazdo. Zdejmij flagę i zejdź na dół. Udaj sie do kuchni, otwórz szafkę i wyjmij pudełko ze zbożem. Otwórz je, a znajdziesz mały kluczyk. Ze stołu zabierz garnek i wracaj do swojej kajuty. Kluczykiem znalezionym w kuchni otwórz szufladę. Wyjmij skrzynkę i otwórz ją. Zabierz znajdujący się tam cynamon i kawałek papieru. Kiedy obejrzysz papier, zorientujesz się, że jest to przepis na zupę. Zejdź do ładowni. Zabierz stamtąd linę. W jednej ze stojących tam skrzyń znajdziesz wino, a w beczkach proch. Oczywiście obie te rzeczy zabierz. Wróć do kuchni. Wykorzystaj teraz przepis, czyli: wrzuć do gara stojącego na ogniu wino, cynamon, zboże, flagę, atrament, kurczaka, proch i breath mints. Jak sam się będziesz mógł za chwilę przekonać, jest to bombowa zupa. Zaraz nastąpi wybuch, a Ty stracisz przytomność. Gdy już się ockniesz, Twój statek będzie zbliżał się do brzegu. Przy palenisku podpal business card, którą wcześniej dostałeś od Stana. Następnie pójdź do ładowni i weź jeszcze trochę więcej prochu. Na pokładzie do działa wsyp proch do lufy, a z liny zrób lont. Podpal go tym, co zostało z business card i szybko włóż garnek na głowę, a działo wystrzeli Cię na Malpią Wyspę. W ten oto sposób zakończyłeś drugą część gry. Myślę, że z kolejną będzie mniej problemów. Jeśli nie, to napisz.

Fire Force

W jaki sposób nagrać stan gry (komputer Amiga).

Paweł Cięciwa
Kłobuck

Na początku musisz sformatować dysk dowolnym programem narzędziowym, jak na przykład File Master czy Directory Opus. Jeżeli nie dysponujesz żadnym z nich, to możesz wykorzystać XCopy. Następnie podczas gry, po wpisaniu swojego nazwiska, musisz wcisnąć spację i ukaże się dodatkowe menu. Możesz w nim załadować zapisany stan gry oraz wykreować Roster Disk (Create Roster Disk), czyli coś na wzór save disku. Po wykonaniu zadania możesz rozpocząć grę, uważając na prośby komputera co do włożenia odpowiedniej dyskietki do stacji dysków.

Fire Force

Przechodzę etap pierwszy, drugi i czwarty. Trzeciego nie potrafię przejść, ponieważ na mojej drodze stoi mur, którego nie umiem pokonać.

Michał Cieślak
Radom

Jak widzę, macie sporo problemów z tą grą. Rzeczywiście tego muru nie można w żaden sposób przeskoczyć. Cała sztuczka polega na odnalezieniu ukrytego przejścia. Musisz więc wejść do budynku i na samym dole znaleźć ukryte schody. Zasłonięte są one przez



skrzynki. Jeśli skorzystasz z tego przejścia, znajdziesz się po drugiej stronie muru.

Cannon Fodder

Jak przejść szóstą fazę dwunastej misji? Polega ona na zniszczeniu fabryki. Jak to zrobić? Niszczę wszystkie wieżyczki oraz bunkry, staję po dwóch żołnierzy na okręgach znajdujących się na ziemi. Zaczynają migać i przylatuje do mnie heliktopter z dachu fabryki. Wsiadam do niego i co dalej? Ostrzeliwuję każdą ścianę fabryki bazooką i granatami, ale to nic nie daje. Jak zniszczyć tę fabrykę? Pomóż!

Artur Prażniewski
Toruń

Znalazłem pewne nieścisłości w Twoim opisie. Jak mogłeś zniszczyć wszystkie bunkry granatami, czy bazooką? Nie mają one aż takiej siły rażenia. A wracając do Twojego problemu. Wszystko, co robiłeś do momentu przylotu helikoptera, jest dobrze wykonane. Musisz do niego wsiąść i polecieć na dach fabryki. Jednym z żołnierzy wysiądź i szybko zajmij miejsce w znajdującym się tam działku. Teraz należy nim (oczywiście, chodzi o działko) zniszczyć wszystkie bunkry oraz drzwi od fabryki, na której się znajdujesz. Szczególnie to ostatnie nie jest zbyt łatwe, gdyż musisz uważać, żeby przy okazji nie zabić siebie. Na pewno przy kolejnej próbie uda Ci się osiągnąć sukces.

Goblins III

W jaki sposób nagrać i odegrać stan gry?

Krzysztof Frankowski

Musisz strzałkę myszki skierować do góry ekranu. Wówczas ukaże Ci się menu składające z obrazków. Pierwszy z lewej przedstawia dyskietkę. Klikając na niego, pojawi się kolejne menu. Wybierz z niego opcję Save. Komputer poprosi Cię o włożenie Disk Save. Musisz teraz włożyć wcześniej przygotowany dysk lub nagrać stan na którąś z sześciu dyskietek gry. Jeżeli wolisz wykonać zapis na osobnym dysku, to podaję Ci, w jaki sposób go przygotować. Dowolnym programem narzędziowym (może być XCopy) formatujesz dysk, a jako nazwę wpisujesz Disk Save. Oto cały zabieg. Jeśli chodzi o wgrywanie wcześniej zapisanego stanu gry, to korzystając z tego samego menu, co w przypadku Save, wybierasz opcję Load. Następnie wkładasz Disk Save lub dyskietkę z zapisanym stanem (zależnie od wariantu, który wybrałeś wcześniej).

Flashback
Crazy Cars III

1. Razem z bratem łamaliśmy sobie głowę, żeby otworzyć most i właśnie mamy wielki problem: gdzie jest teleporter w pierwszym levelu? W "Secret Service" 4/93 napisali: "Używając triku z kamieniem na fotokomórce zdobędziesz teleporter..." Nie wiem, na której fotokomórce trzeba zrobić ten trik. Po otwarciu mostu, tam gdzie jest pozycja Save, schodzę na dół. Pode mną jest robot. Rozwalam go i obok niego jest fajny zamek, a dalej drzwi, których nie mogę otworzyć. Czy mógłbyś też podać kod do drugiego levelu?

2. Gdy nie miałem rozszerzenia, "Crazy Cars III" wgrywało się dobrze, jednak po zamontowaniu dodatkowej pamięci nie działa. Nie wiem dlaczego. Proszę o pomoc w rozwiązaniu moich problemów.

imię i nazwisko
znane redakcji

AD 1. Opis, który ukazał się w "Secret Service" nie jest dokładną instrukcją przejścia gry. Nie wiem, czy wszystkie czynności wykonałeś dokładnie, więc żeby nie było żadnych wątpliwości opiszę przejście całego pierwszego levelu. Na początku idź w dół do następnej planszy. Stań na komputerze i zabierz Hołocube. Wróć na górę. Następnie idź górą w prawo, zniszcz robota, a później przeskocz na drugą stronę. Nie jest to łatwe, bo długi skok nie zawsze wychodzi. Najpierw biegnij (trzymaj fire + joystick w stronę biegu), a potem w ostatnim momencie wykonaj skok (wciąż trzymając fire + joystick w górę). Dalej idź w prawo, spadnij o poziom niżej, zabij przeciwnika, znów w lewo i spadnij jeszcze niżej. Następnie w lewo i weź Stone. Wskocz to góry i weź Credits. Wróć do faceta i załatw robota. Teraz wskocz do komputera na półce po prawej stronie (otworzą się drzwi, a Ty szybko strzelaj). Tam gdzie przed chwilą on stał, znajduje się Cell. Weź go, idź w prawo i spadnij na dół. Zejdź na dół, zabij faceta i dalej w prawo. Teraz idąc górą musisz ominąć płomyczek. Dalej biegnąc w prawo zatrzymaj się na komputerze i wskocz na górę, na windę. Podejdź do Recharge i użyj Cell oraz Boulclieur. Teraz musisz wrócić, omijając w ten sam sposób płomyczek, do końca w lewo, wdrap się i idź w lewo do następnej planszy. Podejdź do maszyny Bridge Unit i użyj na niej Cell. Po animowanej scence szybko wyciągnij spluwę i zastrzel robota. Idź w lewo. Dobiegnij do windy i wjedź na górę. Teraz biegnij w lewo do następnej planszy. Wdrap się do komputera i użyj Stone. Wejdź jeszcze wyżej, po drodze weź Stone, wdrap się na windę, a z niej zabierz Teleporter. Wróć do miejsca, gdzie używałeś Cell i Boulclieur. Pojedź windą do góry. Idź w lewo i zastrzel człowieka znajdującego się na następnej planszy. Wdrap się do góry prawą stroną, a uruchomisz windę. Teraz przeskocz dziurę i komputer, robiąc dwa krótkie skoki. Wdrap się o poziom wyżej i pobiegnij w prawo do komputera. Winda zjedzie na dół. Teraz omiń komputer i znajdziesz się na windzie. Jedź do góry, a potem biegnij w prawo. Na następnej planszy na samym dole siedzi facet. Daj mu Teleporter, a da Ci za to ID Card. Teraz wróć do miejsca, gdzie znalazłeś Teleporter. Zejdź na sam dół i spadnij na dół lewą stroną. Podejdź do automatu Save - Point i naciśnij Fire. Spadnij na dół do następnej planszy i idź w prawo do drzwi. Wdrap się na górę i biegnij w prawo. Zapewne spadłeś na dół, zejdź jeszcze niżej. Widzisz teraz dwóch stojących facetów po obu stronach. Zawiśnij na ich poziomie. Zaczną do siebie strzelać. Jeden z nich zginie, a drugiego musisz zabić sam. Uzupełnij energię w atomacie Recharge i idź w prawo. Zastrzel faceta na następnej planszy, wdrap się wyżej, podejdź do automatu Switch. Naciśnij fire, a zielony ognik zniknie. Musisz teraz przeskoczyć komputer, żeby nie włączyć z powrotem ognika. Jeżeli dotkniesz komputer, ognik znowu zacznie się palić. Idź dalej w prawo, zastrzel robota, zbieraj leżące przedmioty, których jest sporo po drodze. Zabij faceta i uważaj na spadające krople. Idź w prawo i wspinaj się na najwyższy szczyt, gdzie leży Key. Zabierz go i idź w prawo do następnej planszy. Wdrap się na półkę do automatu i uzupełnij energię. Wejdź jeszcze wyżej i zabierz Credits. Wróć do pomieszczenia, gdzie było dwóch facetów i maszyna Recharge. Wracając uważaj na strzelające wieżyczki, pod którymi musisz się przeturlać. Wejdź o dwa poziomy wyżej i idź w lewo do następnej planszy. Podejdź do komputera Lock i użyj Key. Idź w lewo i załatw robota znajdującego się poziom niżej. Podejdź do komputera Security Lock i użyj ID Card, a drzwi otworzą się. Załatw mierzących do Ciebie i zejdź na dół do następnej planszy. Przejdź na lewą stronę ekranu, zejdź niżej, wyciągnij spluwę, spadnij na dół i zabij dwóch facetów. Idź w prawo, uważając na strzelającą wieżyczkę. Dalej w prawo, znów bacząc na spadające krople, wdrap się na górę i znowu w prawo. Zobaczysz faceta, którego nie możesz zabić. Użyj Credits, a otrzymasz Ceinture Anti - G. Użyj go i skocz w przepaść. Tak kończy się pierwszy etap.

Oto kody:

Easy *- Back, Loup, Cine, Good, Spiz, Bios, Hall*

Normal*: Play, Toit, Zapp, Lynx, Scsi, Gary, Pont*

Difficult*: Clop, Cara, Cale, Font, Hash, Fibo, Tips.*

2. Tutaj najprawdopodobniej wina tkwi nie tyle w rozszerzeniu, ile w pirackiej wersji "Crazy Cars III". Po prostu gra nie chce współpracować z tym rozszerzeniem. Jeśli jednak zdarzy Ci się ten sam problem z innymi grami, to idź do kolegi z podobnym rozszerzeniem i sprawdź je. Jeżeli uruchomi się to u niego, to udaj się z reklamacją do sklepu. Może tam powiedzą Ci, o co chodzi.

Pora kończyć dzisiejszą konferencję prasową. Na następne pytania odpowiem, jak zwykle za miesiąc. Pamiętajcie o czytelnym pisaniu listów i dokładnym opisywaniu swoich problemów. Jeśli gra ma kody, to podaj ostatni, który udało Ci się uzyskać. Do zobaczenia za miesiąc.

Wasz nieustraszony
YA



ENERGISE - POLSKI QUASAR

W numerze 7-8/94 **Świata Gier Komputerowych** na końcu artykułu poświęconego Quasarowi autor tego teksu zadał światu pytanie: czy ktoś odważy się otworzyć taką placówkę w Polsce.

Wbrew pozorom okazało się, że tacy śmiałkowie znaleźli się. Przedstawiam Wam wywiad z panem Barrym Grantem oraz panami Januszem Lazarowiczem i Wojciechem Lazarowiczem - przedstawicielami firmy MegaQuest - wyłącznego dystrybutora gry ENERGISE na terenie Polski.

Kiedy zrodziła się idea utworzenia ośrodka umożliwiającego wszystkim zabawę z pistoletami laserowymi w Polsce, a konkretniej - w Gdyni?

JL: Pewnego dnia, podczas cotygodniowej gry w tenisa, podszedł do mnie człowiek, który wiedząc, że jestem Polakiem - zaproponował mi stworzenie takiego "placu zabaw" w moim kraju. Nie odmówiłem. Wkrótce później podpisałem umowę licencyjną z Quasarem, załatwione zostały wszelkie "formalności" finansowe (była to inwestycja rzędu kilku miliardów). Do całej "kampanii" wciągnąłem brata i zaczęliśmy szukać odpowiedniego lokalu.

Warto w tym momencie napomknąć, że MegaQuest już z założenia miał być uproszczoną wersją Quasara. Nie ma u nas tylu niespodzianek, co u naszych zachodnich kolegów. Najśmieszniejsze jest jednak to, że nasz sprzęt jest bardziej nowoczesny od tego "quasarowskiego". Dlaczego? Otrzymaliśmy urządzenia będące najnowocześniejszymi rozwiązaniami w technice laserowej, których konstrukcja oparta została na wieloletnich doświadczeniach Quasara, a który przecież cały czas je unowocześniał (i unowocześnia).

Jak dobrze wiemy, nie wszystkich chętnych, młodych (i nie tylko młodych) Polaków stać na zachodnią rozrywkę po zachodnich cenach. Czy ciężko było przełamać tą barierę i doprowadzić zabawę z pistoletami laserowymi w polskim wydaniu do tak atrakcyjnej ceny?

JL: To pytanie jest dosyć skomplikowane. Jako że Energise miał być z założenia sposobem spędzenia wolnego czasu, powinien być osiągalny nie tylko "raz tam kiedyś", lecz np. tak jak kino - kilka razy w miesiącu, a może i tygodniu... Cena również miała być dosyć zbliżona. O ile jednak cena biletu do kina w Polsce waha się w granicach 20-100 tys. zł (zależy od kina i, oczywiście, od filmu, jaki jest wyświetlany), a wejście na polskie Energise kosztuje w tej chwili 50 tys. zł, o tyle np. w Anglii kino to wydatek rzędu od 1.5 do 3 funtów (45-90 tys.), a Quasar około dziesięciu (ok. 300 tys. zł). Różnica jest, nieprawdaż?

Wracając jednak do MegaQuest - nie ukrywamy, iż cena zostanie podniesiona (dotychczas 50.000 zł). Choć za wiele obiecywać teraz nie mogę, powiem tylko, że nie będzie to na pewno 100 tys., lecz raczej 70-80. Cała inwestycja musi się przecież jakoś zwrócić. Bardzo możliwe jest jednak, że cenę 50 tys. zł utrzymamy np. dla tych, którzy wykupią bilet na nie jedną lecz dwie gry, bądź przyjdą w zorganizowanych grupach po dziesięć osób przed godz. 18.00 (później jest największy ruch).

Czy gdyński plac boju, na którym prawie non-stop odbywa się wymiana strzałów laserowych, pozostanie w takiej formie, w jakiej jest obecnie, czy może będzie rozbudowywany? Zachodnie ośrodki tego typu mają po kilka pięter, na których grający, sorry, walczący mogą się swobodnie poruszać.

JL: Wcale nie wydaje mi się, aby możliwość poruszania się po piętrach tak bardzo uatrakcyjniała grę. Wręcz przeciwnie, bardzo łatwo można wówczas spaść ze schodów (zostać strąconym). Fakt istnienia schodów ma miejsce ze względu na małe rozmiary tych budynków. W Gdyni mamy jedną, gigantyczną salę i potrzeby dobudowania następnego piętra raczej nie ma. Ba, wydaje mi się, że w obecnym stanie grającym jest znacznie łatwiej - każda drużyna ma przecież po dwa "energisery" i człowiek nie musi zbiegać na najniższe piętro w celu podładowania się. Nie oznacza to bynajmniej, że nic nie zamierzamy zmienić. W oryginalnym Quasarze istnieją tzw. bomby, które przesuwają się podczas całej zabawy. Ten nieszczęśliwiec, który wdepnie w taką minę, momentalnie "traci życie". Mamy również kontakt z człowiekiem, który zaproponował nam zainstalowanie do naszych pistoletów polskiej mowy (np. przy trafieniu słyszelibyśmy "Jesteś trafiony, jesteś trafiony" albo "Idź się naladować, idź się naladować"). Mamy również pewien problem z polskim nazewnictwem na kartach statusu, które każdy gracz otrzymuje po zakończeniu rozgrywki. Nie jest oczywiście problemem zainstalowanie polskich znaków, lecz "wlepienie" polskich słówek w program - toczymy rozmowy z Quasarem w Anglii i najprawdopodobniej będziemy mieli wkrótce ten fant z głowy.

Jaki sprzęt komputerowy używany jest do kierowania całą "akcją"?

JL: Dokładnie taki, jaki kazano nam zakupić. Mamy więc najprostszego "peceta" 386, bez żadnych większych dodatków (szybkość wbrew pozorom nie odgrywa większego znaczenia). Co innego jednak z drukarką. Mamy specjalną, umożliwiającą druk kart statusu graczy w normie "quasarowskiej" (dodatkowy problem przy tworzeniu polskiego nazewnictwa).

Czy wobec takiej ogromnej popularności gry Energise nie obawiacie się częściowej dewastacji sprzętu; czy może jakieś usterki wydarzyły się już dotychczas?

JL: Na razie (odpukać!) nic poważnego się nie stało. Owszem, padł kilkakrotnie komputer, ale to (w naszym wypadku) - nic strasznego. Kamizelki i pistolety laserowe są w zasadzie bezawaryjne. Kiedyś pistolety Quasara miały "lufy" wykonywane z tworzywa gumopodobnego, co powodowało, że te części bardzo się psuły. Nasz sprzęt nie ma praktycznie żadnych "czułych miejsc", no chyba, że nimi walnąć o ścianę.

Czy Quasar planuje udoskonalanie swego sprzętu, być może stworzenie jakiejś nowej, niesamowitej gry?

BG: Tak. Niestety, informacje te klasyfikują się jako TOP SECRET. Nie mogę wyjawić żadnych szczegółów.

Jaki jest "rozrzut" jednego strzału wiązką laserową?

WJ: Strzelając do celu znajdującego się poniżej 1.5 m od nas, rozrzutu praktycznie nie ma. Między półtora metra, a trzema rozrzut wynosi poniżej 15 cm. Sytuacja zmienia się przy odległości powyżej pięciu metrów - rozrzut wynosi wówczas około 37 cm. Największą szansę "trafienia bez trafienia" mamy powyżej 10 m - rozrzut wynosi aż 1.5 m!

A teraz pytanie, które z pewnością zainteresuje wszystkich (a przynajmniej tych spoza Trójmiasta) Czytelników* Świata Gier Komputerowych*. Czy planujecie otworzenie innych ośrodków gry Energise w innych miastach naszego kraju?

JP: Oczywiście - tak. Chcemy otworzyć taki ośrodek przede wszystkim w Warszawie. Zastanawiamy się nad następnym ośrodkiem w Trójmieście (tym razem w Gdańsku). Kolejnym miastem, w którym bardzo chcielibyśmy otworzyć nasz salon jest Szczecin - ze względu na przepływ turystów (w Niemczech otwarcie Quasara jest niemożliwe - przyp. Frodo). Być może kiedyś nadejdzie czas na Katowice, Bydgoszcz, lecz w tej chwili nie mogę nic na ten temat powiedzieć.

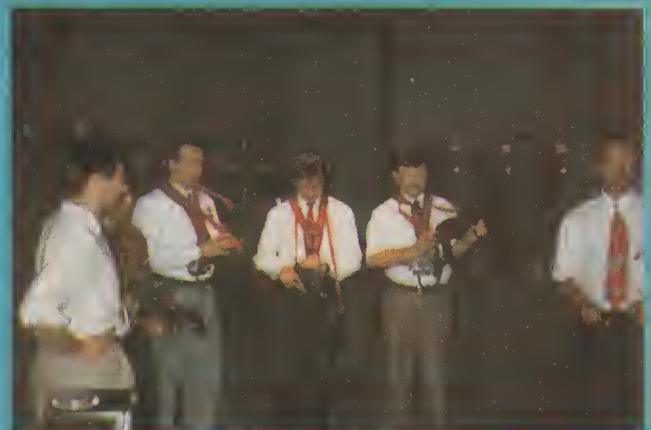
Czy chcieliby Panowie powiedzieć coś naszym Czytelnikom?

MegaQuest: Tak. Chcielibyśmy serdecznie pozdrowić Czytelników **Świata Gier Komputerowych**. MegaQuest zaprasza Was wszystkich, abyście na własnej skórze doświadczyli Strefy Inwazji Kosmicznej w Gdyni.

Dziękuję za wywiad.

Frodo Baggins

Our very best wishes to all
Swiat Gier Komputerowych readers.
MegaQuest invites you all to experience
Space Invasion Zone in Gdynia.



TRYBUNA



Między nami, graczami...

Chciałem Wam dzisiaj przedstawić kolejną opowiastkę o roli gier komputerowych w życiu przeciętnego człowieka, ale tak się złożyło, że tego nie zrobię. Powód jest dość istotny, a mianowicie chodzi o wyjaśnienie pewnego nieporozumienia.

Szanowna Redakcjo!

Piszę do Was w sprawie artykułu z nr. 5/94 "Między nam, graczami...", a podpisanego GRACZ. Niestety, Wasze pismo wpadło mi w ręce dość przypadkowo, czasem je przeglądam, ale nie czytuję regularnie, ponieważ gry komputerowe nie są moją ulubioną rozrywką i bardzo rzadko się w to bawię. Dlatego też piszę dopiero teraz, bo ten artykuł czytałam tydzień temu. Rzecz jest jednak, uważam, dość istotna. Autor artykułu miesza fakty, myli osoby i wyciąga fałszywe wnioski. Cały artykuł jest tendencyjny - wszystko nie tak!

Po pierwsze: fakty! GRACZ opisuje zdarzenie, jakie miało miejsce na imprezie NORDCON '93. Było to na tyle bulwersujące, że w środowisku miłośników fantastyki do dzisiaj się o tym mówi: ze złością, zgrozą i ze śmiechem, a przede wszystkim z irytacją.

To co autor nopisał, świadczy, że albo nie był na spotkaniu i ktoś mu je zrelacjonował z drugiej ręki, albo w ogóle nie uważał, albo nie wie "kto jest kto".

GRACZ pisze, że spośród publiczności padły słowa: "Gracze nic nie czytają..." itd. NIE! Ja byłam tam osobiście, słyszałam wyraźnie, a oprócz mnie było wystarczająco wielu świadków!

Było to spotkanie z następującymi osobami: Maciejem Parowskim - naczelnym redaktorem NOWEJ FANTASTYKI, Tomaszem Kołodziejczakiem, który pisze czasami do MAGII I MIECZA oraz członkiem redakcji FENIXA (specjalnie nie piszę, kto to był - jak GRACZ był osobiście na spotkaniu, to niech sobie przypomni, no?)

Dyskusja przebiegała "falowo" - raz spokojnie, to znowu burzliwie i w pewnym momencie MACIEJ PAROWSKI (!) oświadczył, gdy rozmowa zeszła na gry role-playing (czyli RPG):

"Gracze to osoby niepoważne i nieodpowiedzialne, nic nie czytają, niewiele wiedzą, a w ogóle to zabawa dla dziesięciolatków. Ja się na grach nie znam i ich nie lubię, ale dla tak marginesowego zjawiska nie ma w moim piśmie miejsca!"

Być może cytuję niedokładnie - niestety, nikt tego nie nagrał, bo nie było magnetofonu (nie przewidziano takiego wyskoku!) - ale sens wypowiedzi był dokładnie taki!

Powtarzam, te zdania padły z ust redaktora naczelnego NOWEJ FANTASTYKI, Macieja Parowskiego, a nie spośród publiczności! A padły w momencie gdy zaczęto mówić o grach RPG, a nie o grach komputerowych!

A tak dla osobistej informacji GRACZA: RPG to role playing, rzecz wymyślona w angielskim parku na ławce. Oznacza to "gra w odgrywanie ról" i polega na tym, że kilka żywych osób (żywych!) siada w kółko i rozgrywa przygodę, wcielając się w wymyślone postacie - jedna z nich jest Mistrzem Gry (Game Master), a reszta to gracze. Komputer jest tu wcale niekonieczny, choć bywa przydatny, ale można się bez niego obejść. To jest RPG! A gra komputerowa polega na tym, że jedna osoba (lub kilka) siedzi przed ekranem monitora i tłucze w klawiaturę lub szarpie za joystick. (Albo kilka po kolei.) Można grać w RPG przez sieć, ale nic nie zastąpi kontaktu z żywymi ludźmi - to jest ta prawdziwa RPG! Komputera można używać np. przy rozliczaniu walk, demonstracji map itd. Jak może wyglądać przyszłość tej zabawy opisał Larry Niven do spółki ze Stevenem Barnesem w książce "Park Marzeń". Przypuszczam, że ją znasz - dla Graczy to powinna być lektura obowiązkowa.

W Polsce i na świecie miłośnicy RPG urządzają też gry terenowe - i świetnie się przy tym bawią.

Wróćmy jednak do nordconowskiego spotkania. Wypowiedź Maćka wzburzyła wszystkich - miał pecha - większość obecnych na sali to byli miłośnicy gier! Kilka osób - między innymi Andrzej Sapkowski, pisarz i twórca własnego systemu RPG, a także gracz i Mistrz Gry - dosłownie "osłupiało". Potem zaczęły się gorące i gwałtowne protesty i między innymi padło zdanie "wiele klubów miłośników fantastyki przekształciło się w kluby miłośników RPG" - kto to powiedział, Graczu? Ja pamiętam, a Ty?

Całe to wydarzenie uznano za wielki skandal, a opinie o Maćku Parowskim, jakie były wygłaszane, nie nadają się do powtórzenia. Tyle o faktach.

Teraz po drugie: ruch miłośników fantastyki i ruch miłośników gier. Z ruchu miłośników (fanów) fantastyki wyłonił się ruch miłośników gier RPG. W tej chwili większość to fanowie gier, którzy bynajmniej nie nabrali wstrętu do fantastyki jako takiej. Nie istnieje żaden ostry podział na miłośników RPG i literatury czy filmu lub gier komputerowych - choć jeśli mówimy o tym, to z komputerowcami jest sytuacja trochę inna i na pewno o wiele bardziej skomplikowana, niż to widzi Gracz.

Ja osobiście uważam, że RPG to w tej chwili najbardziej twórcza dziedzina fantastyki - bo to jest to, w czym uczestniczymy czynnie. Odbiór filmu czy książki jest bierny - widz czy czytelnik już nic w stworzonym dziele nie może zmienić. Gra komputerowa ma wiele wariantów (nie każda, oczywiście!), ale jest to ilość skończona. Przebiegu gry RPG nigdy nie sposób przewidzieć - gracze ją współtworzą. Im więcej przeczytali i obejrzeli, tym więcej wiedzą i mogą wykorzystać w grze! Ktoś, kto nic nie czyta (niekoniecznie fantastykę) nie rozwija wyobraźni i w grach RPG ma niewiele do powiedzenia.

Linia podziału nie przebiega między graczami a fanami fantastyki. Oba środowiska się przenikają i są zintegrowane. Natomiast występują animozje pomiędzy poszczególnymi klubami i osobami, a są one wynikiem prywatnych kłótni nie mających nic wspólnego z "ideologią". Dyskusje nie toczą się bynajmniej na płaszczyźnie, co lepsze - RPG czy fantastyka (bo to jest absurdalne), ale np. na temat terminów imprez organizowanych przez różne kluby.

Ta "izolacja", o której pisze GRACZ, dotyczyła właśnie faktu, że są kluby, które organizują imprezy nie oglądając się na resztę środowiska, bo chcą zrobić komuś "na złość". Tak to wygląda! Prawdą jest też, że wśród miłośników gier jest bardzo wiele osób młodych (i bardzo młodych), które najpierw zetknęły się z grami RPG, a dopiero potem z literaturą fantasyczną (bo filmy i wideo to inna sprawa). Tych ruchów oddzielić się nie da - zresztą, po co? I komu to potrzebne? Inaczej trochę wygląda sprawa z miłośnikami gier komputerowych. To jest środowisko, które można określić jako "osobne" i dość luźno związane z ruchem fanowskim miłośników fantastyki. Choć wśród nas nie brakuje fanatyków gier komputerowych. Ja osobiście wolę RPG, ale od komputera nie stronię, uważam tę maszynę za bardzo przydatne narzędzie pracy i świetną zabawkę. Nie widzę jednak powodu, aby pozwolić się temu urządzeniu zdominować - komputer jest dla mnie, a nie ja dla niego! Takich osób, które myślą podobnie, jest wśród nas bardzo dużo. Jeśli GRACZ należy do ruchu fanowskiego, to powinien o tym wszystkim wiedzieć. Fantastyka to pojęcie bardzo pojemne i zmieści się w nim wiele - każdy może wybrać to, co mu odpowiada. A podział na zwalczające się frakcje jest kretyństwem. Artykuł GRACZA właśnie do takich podziałów nawołuje. Napuszone i pełne samozadowolenia stwierdzenia sprowadzające się do tego, że integracji nie będzie, bo my, gracze w gry komputerowe, to coś lepszego, jątrzą i wprowadzają złą krew. Po co to? GRACZU, integracja już jest i tacy jak Ty nie zdołają temu zapobiec! A izolując się od ruchu fanów, tracisz wiele przyjemności. Nie chcesz, to nie, nikt tu siłą nikogo nie ciągnie - nie pisz jednak więcej takich rzeczy, dobrze?

Znasz powiedzenie: "psy szczekają, a karawana idzie dalej"? Pewno znasz. To pomyśl o tym. Wprowadziłeś Czytelników w błąd i napisałeś trochę nieprawdy i sporo głupstw. Tak to wygląda!

Życzę Ci więcej dziennikarskiej rzetelności i mniej samozadowolenia.

PS. Moje imię i nazwisko podaję do wiadomości redakcji, a GRACZA proszę o ujawnienie personaliów.

Taaak. Sporo w tym liście nietolerancji i stronniczości, ale postaram się odpowiedzieć na powyższe zarzuty uczciwie i szczerze.

1. Na wspomnianym spotkaniu byłem osobiście! Dowodem na to niech będzie fakt, że wiem, iż było to spotkanie z redaktorami naczelnymi polskich pism SF, a nie takie sobie (jak to wynika z Twojego listu, droga Anonimko). Tu małe sprostowanie: Tomasz Kołodziejczak występował tam jako redaktor naczelny VOYAGERA (!), a poza tym byli tam obecni jeszcze Jarosław Grzędowicz (w zastępstwie Rafała A. Ziemkiewicza, ówczesnego redaktora naczelnego FENIXA) oraz Dariusz Zientalak (jako przedstawiciel VOYAGERA i FENIXA). Wygląda na to, że sama, Anonimko, nie bardzo orientujesz się w temacie.

2. Maciej Parowski powiedział o połowę mniej i nie tak jednoznacznie, a poza tym zaraz umilkł, strofowany przytomną uwagą Tomasza Kołodziejczaka. Owo kaskaderskie stwierdzenie, że gracze nic nie czytają i że trzeba się nimi zaopiekować, padło natomiast z sali i jego głosicielem były dwie osoby (kobieta i mężczyzna - nie znam niestety nazwisk). Zwłaszcza osoba płci żeńskiej ostro atakowała graczy (tu, fakt, mowa była o graczach RPG, ale szybko przekształciły się te uwagi w krytykę graczy wszystkich rodzajów). Dyskusji nie było, tylko głuche bąknięcia, np. Andrzeja Sapkowskiego w rodzaju: "Nie róbcie z siebie kretynów" (no i wspomniana seria uwag Tomasza Kołodziejczaka). Spora większość siedzących na sali przytaknęła natomiast rozmówcom-dyktatorom i jęła kombinować, jak by tu ulepszyć nam, Graczom, życie. Na to wszystko także mam świadków!

3. Pominę docinki na temat definicji RPG. Wiem co to jest i jak powstało. Sam zresztą gram także w ten typ gier, i to dość aktywnie.

4. Dyskusyjna jest sprawa wyłonienia się klubów RPG z klubów SF i przynależności tych pierwszych do fandomu. Sami zainteresowani (pytałem kilkunastu!) nie poczuwają się do takiej przynależności, choć nie oznacza to wcale, że są schizmatykami. Po prostu, są przede wszystkim graczami RPG, a tylko niektórzy przy okazji czytają SF (najczęściej zresztą tylko jej podgatunek - fantasy). Integracja, w tej sytuacji, jest czystą fikcją. Obydwa środowiska są mało sobą zainteresowane i współdziałają jedynie na płaszczyźnie organizacyjnej (imprezy). Żeby to sprawdzić, wystarczy pojechać na dowolny zlot graczy RPG lub przejrzeć polskie pisma SF - gdzie tu obecna jest integracja?! Faktem też jest, że fandom stara się narzucić swoje ramy organizacyjne graczom RPG (i nie tylko), zaś w drugą stronę takich działań nie zauważyłem. To chyba jakoś świadczy o podejściu "działaczy" fandomowskich.

5. Coraz więcej na oficjalnych imprezach fandomu mówi się o Graczach Komputerowych i RPG. Mówi się w różny sposób, ale najczęściej z pozycji - myśmy byli pierwsi i należy nam się danina albo oni są gorszą (bo młodszą) wersją nas samych (służę nazwiskami). Właśnie takie podejście powoduje rozłam, to ono dzieli nas wszystkich na różne klasy. Nam, Graczom, ani w głowie jakiekolwiek podziały. Oczywiście, są też głosy dojrzałe, chcące zrozumieć fenomen zjawiska, dyskutujące na płaszczyźnie:"jak równy z równym". Tych pierwszych zawsze i wszędzie będę piętnował, natomiast ostatnich szanuję i cenię, bo to oni tak naprawdę stanowią o sile fandomu.

6. Już nawet w Twoim liście, Anonimko, daje się zauważyć ton wyższości - i to nie tylko w stosunku do mnie, ale do całego klanu Graczy Komputerowych. Piszesz, niby mimowolnie, o zniewoleniu gracza przez komputer. Co to za bzdura? Że niby komputer mi rozkazuje, a ja jestem jego bezwiednym narzędziem?! Chyba za dużo książek i filmów SF. Zresztą nie to jest najgorsze. Pozwalasz sobie, Anonimko, oskarżać o bezmyślność Graczy Komputerowych, ale z pozycji naszych braci, Graczy RPG, a przecież cały list wskazuje, że bardziej utożsamiasz się z ruchem SF. Niemniej odpowiem Ci na ten zarzut. Nie znam żadnego Gracza Komputerowego, który byłby zniewolony przez swoją maszynkę (choć niektórzy z nich DOBROWOLNIE nadużywają swojego zdrowia). Żaden z nich nie popełnił samobójstwa ani morderstwa tylko dlatego, że nie ukończył jakiejś gry. Natomiast znam przypadki Graczy RPG, którzy do takich czynów się posunęli (sam niemal pobiłem kumpla tylko za to, że mnie w rolpleju okradł)! I co, kto tu jest bardziej zniewolony?! Zresztą pewnie i u "wyznawców" SF coś by się znalazło.

7. Mój artykuł dotyczył głównie tematu obecności gier komputerowych w fantasyce polskiej. Incydent na Nordconie '93 (zresztą chyba najlepszej imprezie tego typu w Polsce) był tylko przyczynkiem do tematu. Dziwi mnie, że afera z aneksją została w Twoim liście, Anonimko, tak rozdmuchana, podczas gdy o głównym temacie tekstu nic nie wspominasz. Czyżbym w całości miał rację? Przecież to nic innego, jak przyznanie się do wszystkich powyższych zarzutów!

Z braku miejsca kończę już tę polemikę - a szkoda, bo znalazłoby się jeszcze parę ciekawych spraw. Może zresztą kiedyś jeszcze do nich wrócę.

GRACZ

PS. Anonimom i Anonimkom nie ujawniam swoich danych.



NA KAŻDĄ KIESZEŃ

Nie jestem dzisiaj w sosie, więc nie będę Cię męczył jakąś parszywą historyjką, ani przekonywał o wyższości piernika nad wiatrakiem. Powiem krótko: jestem wkurzony! Gdyby nie to, że muszę wypełnić czymś tę stronę, zakończyłbym ten artykuł już teraz. Wszystkiemu winna księgarnia, kieszenie i... w ogóle.

Poszedłem dzisiaj do jednej z pobliskich księgarni, a że byłem na głodzie wiedzy, przyssało mnie momentalnie do dużego regału z zachodnią prasą komputerową. Oglądałem, przebierałe, czytałem.... nagle widzę dysk. Na nim od dawna poszukiwany przeze mnie programik PD. Niestety, cholerstwo przyklejone było do gazetki za jedyne 160 "patoli", a ta mnie akurat nie interesowała. Zapłacić wartość równą dziesięciu dobrym piwom byłoby czystym szaleństwem. Zaczęły mnie nachodzić różne dziwne myśli: wchodzę do sklepu w kominiarce, strzelam z kałasznika po suficie, wszyscy padają na podłogę, ja biorę mój dysk, wybiegam ze sklepu, wsiadam na moje Wigry i odjazd... Albo to: wchodzę do sklepu w garniturze, wymachuję wszystkim przed oczyma moim biletem miesięcznym, podając się za szefa Biura Ochrony Praw Autorskich. Potem wyrywam na oczach wszystkich dysk, wrzeszcząc przy tym: "A kto wie, czy to też nie piractwo. Ja to sprawdzę w swoim laboratorium", po czym wychodzę szybko ze sklepu i pakuje się w tłum. Albo... nieee, to nie dla mnie.

Pozostawało mi jedynie odliczyć określoną ilość gotówki, ale gdy sięgałem do kieszeni, coś mi mówiło: "Facet, nie bądź głupi". Schowałem szybko szmal i wyszedłem z księgarni...

Teraz jestem wkurzony. Jak tu nie być, jeśli w drodze do domu zgubiło się całą kasę. Nie mam dysku, gazety, dziesięciu piw... Śmiej się, a ja nie kupię sobie loda w tym miesiącu. Mimo wszystko, nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Dzięki mojemu nieszczęściu zarobiłem już kilka groszy (pisząc ten wstęp). To nawet niezły interes coś zgubić; może za miesiąc opowiem Ci, jak mi się spruły spodnie za pół bańki albo jak mi sąsiadka kota otruła.

Przejdźmy jednak do sedna sprawy, wygrzebałem bowiem kilka bardzo udanych PeDeków. Zaraz, zaraz, czy ja powiedziałem "udanych"? Ależ nie! Chciałem rzec rewelacyjnych. Tak, to jest właśnie odpowiednie określenie. Rewelacyjnych. No więc, lets goł.

Zabawnego diabełka z rozczapierzoną czupryną, szpiczastymi uszami i wielkimi stopami już chyba znasz. Gra Skaelmtrolden **HUGO** ma już swoje lata, ale czy można zapomnieć o tak doskonałym produkcie? Dla mnie ten śmieszny rogacz jest jednym z bardziej oryginalnych bohaterów, jakich widziałem na ekranie mojego monitora. Wspaniały, rewelacyjny, niepowtarzalny, po prostu - Hugo. Najwyższy czas zapoznać Cię z jego pierwszą rolą.

Hugo potrafi robić wszystko i nie boi się niczego. Tego dnia zapuścił się do starej, opuszczonej kopalni, gdzie jak głosi legenda, ukryto wielki skarb. Hugo bardzo lubił wszelkie świecidełka, więc bez wahania postanowił, że zdobędzie złoto. W szybach górnicy zostawili mnóstwo niewypałów, które diabełek musi skrzętnie omijać; również jeżdżący bez przerwy wagonik-widmo stwarza duże zagrożenie - łepiej się z nim nie spotkać. Na końcu szybu czeka już tylko przeprawa przez niepewny, sznurkowy mostek i wreszcie Hugo staje przed... zobaczysz sam. Warto!

Nie wiem czy połowa gier komercyjnych może się pochwalić takim wykonaniem, pomysłowością i humorem. Diabełek odwala takie miny i sypie takimi tekstami (szczegółem jest to, że nie mam pojęcia, co mówi), że trudno spokojnie usiedzieć przed ekranem. Nie zapominając o wprost perfekcyjnej muzyczce początkowej, w której rogacz śpiewa w duecie z jakąś dyskotekową piosenkarką. Mankamentem programu są wymagania - nie obejdzie się bez drugiej stacji dysków. HUGO, to naprawdę dobry pretekst do jej nabycia.

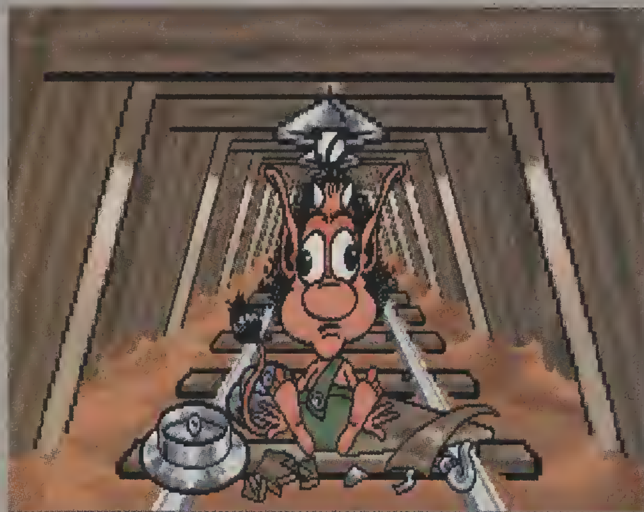
OCENA 10/10

Przyznam się od razu, że nigdy tak naprawdę nie grałem w kręgle, ale nie wiem, czy sport ten dorównuje choć w pewnym stopniu grze **STRIKES'N'SPARES**. Bez bajeru. Przez ostatnie kilka tygodni całe dnie kulałem sobie na ekranie monitora i sprawiało mi to ogromną satysfakcję. Ha! Nie robię Cię przecież w bam-buko. Ach, ten odgłos toczącej się kuli i przewracających się kręglów, a może kręgiel... już wiem - kręgli (gramatyka nie jest mojom mocnom stronom). Tego nie wystarczy zobaczyć i usłyszeć. Trzeba chociaż raz szurnąć myszką (to sposób na rzucenie kuli) i zobaczyć, jak przewracają się kręgle, a przewracają się jak marzenie.

Jestem pewien, że na razie nie istnieje na Amidze lepsza symulacja tej dyscypliny (czy w ogóle jakaś istnieje?). Kto mi nie wierzy, niech sam się przekona. I jeszcze jedno - można grać w ośmiu graczy!

OCENA 10/10

STAR WOIDS jest dość luźnym przekładem Gwiezdnych Wojen na ekran monitora. Idea programu zbliżona jest bardzo do Gravity Force, który opisywany był w poprzedniej części działu. Strzelamy do miniatutowych żoł-



HUGO



HUGO



nierzy, ratujemy rebeliantów (jest też R2-D2), a nawet staczamy potyczki z walkerami i myśliwcami imperium. Wszystko okraszone przyjemną dla oka graficzką i niezłym dźwiękiem. Na uwagę zasługuje wspaniała melodyjka początkowa, rodem prosto z Gwiezdnych Wojen - osobiście slucham jej dla relaksu niemal codziennie. Warta jest tego.

Uwaga! Jedynie trzylevelowa wersja **STAR WOIDS** jest programem Shareware, ale i tak nie znam nikogo, komu udało się ją skończyć. Trudne jak cholera.

OCENA 8/10

Na koniec update. Znalazlem najnowszą wersję **Galagi**, opatrzoną przydomkiem **DELUXE** (v.2.3). Jest to strzelanina, na którą czekałem. Ludziska, Swiv i Raptor są przy niej takie (trzymam teraz rękę przy podłodze). Grafika i dźwięk nie rzucają na kolana, niemniej jednak są o niebo lepsze od poprzednich wersji (a było ich chyba ze trzy). Dodano kilka bajerów, na przykład przelot przez burzę meteorytów, międzygalaktyczne niespodzianki czy chociażby sklep. Można wreszcie grać we dwóch na jednym ekranie. Cudo!

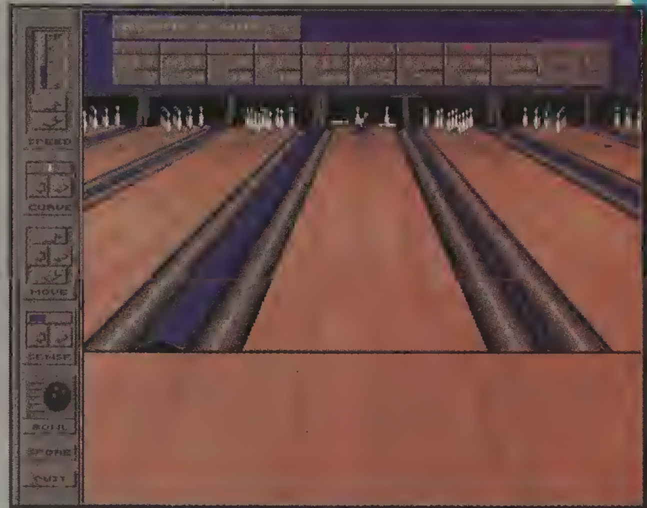
Uwaga! Dotychczas udało mi się znaleźć jedynie wersje dla kości AGA.

OCENA 10/10

Ś.P. Benny Bill



STAR WOIDS



STRIKES'N'SPARES



IM WIECEJ TYM LEPIEJ

Źródła mojej pasji należy chyba szukać w przedszkolu. Miałem wówczas pięć lat i dowodziłem niewielką bandą wyrostków - takich "menów", jak ja. Było nas pięciu, może sześciu. W prawej ręce błyszczał plastykowy Colt, w lewej ściskało się smoczek (zamiast granatu, rzecz jasna). Wiedzieliśmy, że nie mamy najmniejszych szans. Starszaki (czyli najwyższa ranga w przedszkolu) dawały nam zawsze tęgiego łupnia, a mimo to co dzień podnosiliśmy rzuconą przez nich pieluchę, hmm... to znaczy rękawicę. Zabawa była wdechowa, chociaż zazwyczaj w najlepszych jej momentach ta stara hetera (czyli nasza kochana Pani Wychowawczyni) wołała nas na obiad.

To właśnie wówczas zrozumiałem (chociaż jeszcze nie byłem tego świadom), że dobra zabawa wymaga rywali - ostrej, ale "przyjacielskiej" konkurencji. Dzisiaj dodałbym jeszcze jedną zasadę: im więcej rywali, tym lepiej!

Od początku mojej przygody z komputerem ceniłem sobie programy wykorzystujące obydwa porty manipulatorów. Aby poczuć, że gram, potrzebny był mi rywal z krwi i kości, rywal hardy i nieugięty. Na początku atrakcji takich dostarczały ***Pit Stop, Bandits*** i ***Spy vs Spy*** na atarynce. Później przyszła kolej na Amigę: ***North & South, Speedball*** i ***Lemmings*** (te ostatnie przechrzciłem na "rzeź niewiniątek" ze względu na charakter, jaki przybierała zabawa na dwóch graczy). Ale tak naprawdę rewolucję zapoczątkowała dopiero gra ***Dynablaster***.

Ten pozornie prostacki i niczym nie wyróżniający się produkt Ubi Soft oferował niespotykane jak na owe czasy możliwości. Wreszcie jeden komputer mógł zgotować pyszną zabawę aż pięciu graczom równocześnie. Warunkiem było posiadanie specjalnego kabelka (four players adaptor), który umożliwiał podpięcie dodatkowych dwóch joysticków (port 3 i 4). Z tym jednak nie było większych kłopotów, bo każdy zafascynowany nową zabawą, wyciągał szybko z szuflady lutownicę i śrubokręt i w myśl zasady "zrób to sam" zabierał się do pracy nad własnym patentem "urządzonka". Właśnie dzięki temu kabelkowi poznałem smak prawdziwej gry - gry nieskończenie złożonej, wolnej od schematów, zasadzonej na rywalizacji pięciu graczy.

Rozgrywająca się w niewielkim labirynciku pirotechniczna wojenka wymagająca zręczności, sprytu i umiejętności podejmowania błyskawicznych decyzji, po dziś dzień cieszy się uznaniem wszystkich moich znajomych, którzy zgodnie przyznają, że im gra jest starsza, tym lepsza. Nie dalej jak wczoraj zorganizowaliśmy mały "wybuchowy" meeting, zakłócając tym spokój wszystkich okolicznych mieszkańców. "Wy łobuzy. Przestaniecie się tak głośno śmiać?!" - krzyczała na balkonie rozwścieczona sąsiadka. Nikt jej nie słyszał. Każdy pochłonięty bez reszty kreowaniem pirotechnicznych pułapek, trzymał się kurczowo swojego joysticka, wiedząc, że moment nieuwagi kosztować go będzie utratę istnienia i w ostateczności pogrzebanie szans na zdobycie upragnionego pucharu. A trzeba przy tym dodać, że granie przeciwko czterem innym mózgownicom to nie przelewki!

Ugruntowaną pozycję "dynki" zachwiał swego czasu ***Bugbomber*** grupy Kingsoft. Bazując na bardzo zbliżonych zasadach, mógł zawrócić w głowie każdemu fanatykowi zabawy czterema dżojami. Egzotyczne możliwości chłopków (strzelanie, wysyłanie płatnych zabójców czy produkcja energii) szybko zyskały aprobatę graczy. Niestety, wykres zależności czasu od atrakcyjności (tzw. grywalność) układał się parabolicznie. Po kilku tygodniach intensywnego naginania dżojuli zabawa stawała się na swój sposób schematyczna, a w ostateczności - nie tyle nużąca, co irytująca. Okazało się, że klasyczne i mniej skomplikowane rozwiązania, takie jak w ***Dynablaster***, mają większe szanse w walce z nieubłaganym wrogiem każdej gry, jakim jest czas.

Dopiero znakomite dzieło szkockiej grupy DMA pt. ***Hired Guns*** bezsprzecznie udowodniło wyższość czterech manipulatorów. Nie było już wątpliwości, że równoczesna zabawa czwórki zapaleńców nie może się równać z niczym innym.

Gra była już opisywana w ŚGK 11-12/93. W skrócie mówiąc, jej akcja umieszczona została w dalekiej przyszłości, na tajemniczej planecie Graveyard. Czterech śmiałków ma za zadanie unicestwić rozprzestrzeniające się genetyczne mutacje. Akcja gry, utrzymana w konwencji dzieła z pogranicza SF, sensacji oraz horroru i przypominająca najostrzejsze kawałki z filmu "Obcy: decydujące starcie" (ach, cóż to był za film), stała się wymarzonym obiektem dla miłośników zabawy zespołowej. Grać można na



BUGBOMBER



różne sposoby: samodzielnie, kooperacyjnie lub przeciwko sobie. Co prawda tej ostatniej możliwości nie wzięli chyba pod uwagę sami twórcy programu, ale nie przeszkadza to, aby urządzić sobie małą, koleżeńską masakrę (sprzyja to spotęgowaniu wrażeń). Na tym polu zostawiam Wam zresztą wolną rękę i czy zdecydujecie się na wojenkę "wszyscy na wszystkich", "dwóch na dwóch" czy "wszyscy na jednego" (tego najbardziej zarozumiałego) to już Wasza sprawa - ważne, że zabawa w ***Hired Guns*** jest przednia.

"...szedłem tuż za nim. Odkąd zjechaliśmy poniżej trzeciego poziomu, zacząłem odczuwać przyjemny chłód. Teraz czułem się znacznie lepiej, a ubranie przestało się nieprzyjemnie lepić do wilgotnej skóry. On nie miał z tym problemów. Potężny mechanoid obładowany kilkoma wyrzutniami rakiet, działkami i mnóstwem granatów szedł pewnie po nieco grząskim teraz korytarzu. Nie wiedział co znaczy zmęczenie ani strach - może dlatego jeszcze byłem przy życiu. Ostatnia potyczka z trzema zmutowanymi jaszczurami nie była wiosenną majówką. Po kilku minutach marszu korytarz wyprowadził nas na odkrytą przestrzeń. Odgłosy wiecznie pracujących windpodnośników, które umożliwiały dostęp na zawieszony wysoko w górze taras, wypełniały całą halę. Ruszyliśmy przed siebie. Wtem rozległ się przeraźliwy huk. Zacząłem w panice uciekać. Byle dalej. Znowu coś strasznie huknęło... i jeszcze raz... i ponownie. Trafiłem na wąski korytarz. Był suchy; zdawał się mało używany. Okazało się jednak, że na jego końcu nie ma żadnych drzwi, tylko ciemna czeluść w podłodze. Wtem usłyszałem zbliżające się za mną kroki. Kroki człowieka. Ktoś cały czas mnie śledził. Był coraz bliżej. Ciszę rozerwał klank ładowanej broni. Nie miałem wyjścia. Skoczyłem w ciemną odchłań..."

George Lucas czy Frank Herbert? A może Stanisław Lem? Oj, nie, cytat to nie jest. Relacja - owszem, w pewnym sensie. Zamiast perswadować Wam, jakich cudownych wrażeń dostarcza czwórka rywalizujących ze sobą futurystycznych zabójców, postanowiłem opisać jedną z tysiąca moich przygód. Co prawda słowa nie oddają w pełni tego, co się tam dzieje, ale wiecie już czego należy się spodziewać. I uprzedzam: wymagane są stalowe nerwy, bo przecież każdy jest zwierzyną a zarazem myśliwym (och, na samą myśl wydziela mi się adrenalina).

Four players adaptor to również niezła zabawa dla pacyfistów. Jeśli nie podoba Wam się rozpruwanie wnętrzności kolegów, można przecież zażyć odrobiny sportu. Oto dwie propozycje.

Pierwszy program na pewno znacie. Cały świat o nim słyszał. Jego twórca, Dino Dini, wciąż pracuje nad następnymi wersjami tej gry. Mowa o legendarnym ***Kick Off 2***. Tam, jeśli sobie przypominacie, przed każdym meczem należało wybrać ilość graczy - od jednego do czterech. Pamiętam jak przed laty zastanawialiśmy się z kolegami nad sposobem uaktywnienia dodatkowych dwóch playerów. Dzisiaj już znam odpowiedź, powiem więcej - grałem! Biegałem po boisku jak opętany, kopałem (nie tylko piłkę), gryzłem (kolegów obok)... uff, naprawdę dobrze się bawiłem.


KICK OFF 3

Great Courts 2 wydany przez Ubi Soft ma już swoje lata. No, ale który inny tenis pozwala nam zagrać z wujkiem, kuzynem i babcią na raz. No, który? Tutaj program nie ma sobie równych. Co prawda nie można się okładać rakietami po głowach (fair play i te sprawy), ale sama satysfakcja i miły widoczek wytrzeszczającej oczy rodzinki dają tej za-bawie specyficzny charakter.

Innym sposobem równoczesnej zabawy czterech graczy jest połączenie dwóch komputerów poprzez port szeregowy. Wiąże się to w większości przypadków z wyniesieniem sprzętu do kolegi i jeśli znam życie, spotyka się to często z interwencją siły wyższej. "Gdzie Ty ten komputer wynosisz? Wracaj natychmiast z powrotem, bo nie będziesz oglądał Gumisiów!" - wrzeszczą rodzice. Ponowiona próba w czasie popołudniowej drzemki "wapniaków" także zazwyczaj kończy się fiaskiem; np. nadepnęliśmy przypadkowo na kota, a ten podniósł alarm i... zakończyło się na tygodniowym "szlabanie".

Programów wykorzystujących dwie Amigi (obojętnie jakie - szybszy model "dostosowuje się" do wolniejszego) nie jest wiele: ***Lotus 2***, ***Skidmarks*** i niektóre symulacje (***Falcon, Intruder, Retaliator***). W tych ostatnich nie można wszakże kierować czterema myśliwcami, ale niezłą alternatywę stanowi walka dwóch ekip (w każdej pilot plus nawigator).

Podobnie wygląda sytuacja z IBM. Niemniej należy tutaj wspomnieć o pewnej wyższości tego typu komputera. Chodzi o hit ostatniego roku, tj. o ***Dooma***. W tę grę można bawić się przez modem nie tylko w dwójkę, co wydaje się najpopularniejszą wersją rozgrywki w ***Dooma***, ale także w czwórkę! Jak dotychczas jest to chyba najlepsza strzelanka komputerowa i możliwość czteroosobowego udziału w grze dodatkowo podnosi rangę programu.

Zapewne wydaje się Wam, że dobrze znacie gry, o których tu pisałem. Jednak w rzeczywistości tak nie jest. Co innego jest grać samemu lub z jednym kolegą, a co innego z trzema czy czterema. Jeśli jeszcze na własnej skórze tego nie doświadczyliście, gorąco Was do tego namawiam. Zaś tym, którzy myślą sobie teraz: "Eee tam, kity mi tu facet wciskasz", pozostaje mi jedynie współczuć, bo nigdy nie dowiedzą się, co czuł James Bond, gdy ścigała go cała banda radzieckich agentów.

Ś.P. Benny Bill



BUGBOMBER



Role-playing games.

Na początku spytać wypada, cóż to za zwierzę te role-playing games. Nazwa jakby znana, ale sądząc z tego, co się gdzieniegdzie wypisuje, zauważyć można, że tak naprawdę nie do końca wszyscy wiedzą, czym jest ten rodzaj gier?

Zacznijmy od bolesnego faktu, że prawdziwe role-playing, niestety, nie są grami komputerowymi. Sama idea powstala pod koniec lat siedemdziesiątych w umyśle niejakiego pana Gygaxa (swoją drogą, ależ ci Amerykanie mają nazwiska). Stworzyl on system nazywający się Dungeon and Dragons (a więc Podziemia i Smoki), który przekształcił się potem w Advanced Dungeon and Dragons.

A na czym zabawa polegala? Otóż Gygax napisal system gry umożliwiający rozrywkę kilku lub kilkunastu osobom. System gry nie wymagający niczego poza wyobraźnią i, oczywiście, niewielkim plikiem zasad. Każdy z graczy wcielal się w postać wędrującą po baśniowym świecie, ustalone zostawały cechy tej postaci, jej rasa umiejętności oraz charakter. Potem Mistrz Gry stawial grupę przed zadaniem, opisywal jej okolicę, w której się znajduje i prowadzil poprzez wielki świat.

Użylem tu pojęcia Mistrz Gry i ponieważ z tym pojęciem nie spotkamy się w grach komputerowych, a jest ono dla role-playing szalenie ważne, wypadałoby je wyjaśnić. Mistrz Gry to przewodnik grupy po świecie gry, jednocześnie autor jej przygód (szanujący swój fach Mistrz przygotowuje się do sesji bardzo dlugo i pieczolowicie) i ostateczna wyrocznia w przypadku wszelkich konfliktów. Podam tu prościusieńki przykład zachowania Mistrza Gry zaczerpnięty z systemu znanego pisarza, Andrzeja Sapkowskiego.

"Grupa zeszla w gląb szybu poslugując się liną zadzierzgniętą na górze uskoku. Po jakimś czasie bohaterowie dotarli do następnego miejsca, gdzie lina by się przydala.

Corwin: Dawaj swoją linę, Brant. Znowu się ubezpieczymy.

Mistrz Gry: Brant nie ma liny. Lina wisi w bieda-szybie przywiązana do kolowrotu.

Brant: Nieprawda! Odwiązalem ją po zejściu!

Mistrz Gry: Nie będę już powtarzał. Nie macie liny."

Komentarz (autora): Mistrz Gry pilnuje realizmu gry. Schodząc Brant solidnie i mocno przywiązal linę do kolowrotu. Jest oczywiste, że nie mógl jej odwiązać będąc na dole.

Mistrz Gry dokonuje również wszelkiego rodzaju obliczeń (często stosuje się je w trakcie walk), przydziela punkty doświadczenia (w zależności od zaangażowania poszczególnych osób w rozwiązanie problemu) itp, itd. Pozwolę sobie poprzestać na tym krótkim wyjaśnieniu roli Mistrza Gry, gdyż dokladne opisanie spelnianej przez niego roli to temat dziesiątków olbrzymich objętościowo artykułów w pismach fachowych.

Czy wiemy już w tej chwili (mniej więcej) czym są role-playing games? Mam nadzieję. Czas więc znowu cofnąć się w czasie i przejść do tego, co działo się dalej z Advanced Dungeon and Dragons. Dalej bylo jak w pięknej bajce. Popularność tego typu gier przekroczyla najśmielsze oczekiwania autorów. System AD&D podlegał stalym ulepszeniom, stworzono również nowe światy gier (woluminy z opisem krainy, jej historii, magii, nowe scenariusze). Najbardziej popularne światy wykreowane w systemie AD&D to Dragonlance (na podstawie tej gry powstał bardzo popularny cykl książkowy Kroniki Smoczej Lancy, a potem trylogia komputerowa czyli Krynn), Darksun (niedawno ukazala się gra komputerowa o tym samym tytule), horrorowy Ravenloft oraz utrzymany w konwencji science-fiction Buck Rogers.

Ale AD&D, choć jest systemem największym i najbardziej popularnym, to nie jedynym. Na świecie powstaje rocznie okolo tysiąca nowych systemów, z czego na rynku pozostaje mniej więcej dziesięć. Najbardziej znane to Warhammer, a ostatnio gothic-punkowy świat Vampire'a.

Namiętni wielbiciele literatury fantastycznej zażądali, oczywiście, aby powstaly systemy osadzone w światach znanym im z lektury. Tak narodzily się systemy Elryk (oparty na twórczości kultowego w USA pisarza, jakim jest Moorcock), Call of Cthulhu (świat znany z twórczości Lovecrafta, arcymistrza horroru), Amber (oczywiście żelazny i jego kilkanaście tomów o jedynej, prawdziwej krainie Amber), Middlearth (czyli Tolkien) czy Pendragon (świat znany z legend o królu Arturze).

Chociaż światy gier role-playing zwykle nawiązują do klimatu fantasy (lub science-fantasy czy fantasy-horroru), to powstaly również tak odmienne systemy, jak Toone (świat królika Buggsa i kaczora Duffy'ego) czy Paranoia (świat nawiązujący do wizji Orwella znanej z powieści "Rok 1984").

Z gier role-playing wyodrębnil się również podgatunek, jakim są role-playing wojenne. W nich zachowano tylko elementy walki (a więc nastąpiło niejakie zbliżenie do strategii), zrezygnowano natomiast z calej "otoczki" przygodowej. Do najbardziej znanych systemów tego typu należą Warhammer 40.000, Warhammer Battle i Man O'War (system walk morskich).

Kiedy komputery "trafily pod strzechy" i przemysł gier komputerowych rozpoczął swój triumfalny pochód, zrozumiale się stalo, że programiści muszą wykorzystać popularne i dochodowe gry role-playing. Pierwsze tego typu programy mogą nas razić, w tej chwili, nieudolnością graficzną i merytoryczną, ale kiedyś Dungeon Master czy Champions of Krynn lub Pool of Radiance robiły karierę. Przebojem na rynek weszla firma SSI (posiadająca wyłączność na system AD&D), a jej programy Eye of the Beholder czy cykl Krynnu staly się żywą legendą i każdy miłośnik role-playing musial prędzej czy później się z nimi zetknąć.

Niestety, komputerowe role-playing nigdy (a przynajmniej jeszcze bardzo dlugo) nie będą mogly konkurować z prawdziwymi grami tego typu. Nie tylko ze względu na to, iż komputer nie jest w stanie wygenerować wszystkich możliwych









TRYBUNA



dróg rozwoju akcji (Mistrz Gry tworzy przecież scenariusz na bieżąco!). Również ze względu na to, iż w komputerowych role-playing batalia toczy się między czlowiekiem a dość glupiutką maszynką (bo co by tu nie mówić, komputer j e s t glupiutką maszynką), natomiast w czasie sesji prawdziwych gier role-playing niezwykle istotne są relacje pomiędzy poszczególnymi graczami - sytuacja znana, choć nie pochwalana: czlonkowie grupy palają do siebie niechęcią i tylko patrzą, jak tu towarzysza wykolować, ubić bądź okraść. W zasadzie zaleca się, aby grupa wspóldziałała (w końcu w jedności sila), ale z tym wspóldziałaniem to już różnie bywa.

Bogactwo przygód i sytuacji występujących w czasie sesji role-playing jest ograniczone tylko bogactwem wyobraźni Mistrza Gry, skomplikowaniem samego systemu i inteligencją graczy. Ilość możliwości, jak w życiu, jest wręcz nieograniczona. Natomiast komputerowe role-playing, niestety, w przeważającej mierze polegają na przemierzaniu labiryntów, znajdowaniu kluczy otwierających miriady drzwiczek, rozwiązywaniu zagadek logicznych i walce z setkami monstrów. W najlepszym wypadku grupa otrzymuje zadanie znalezienia czegoś lub kogoś, ubicia potwora albo politycznego przeciwnika zleceniodawcy. Dobro (prowadzeni przez gracza bohaterowie) i Zlo (przeciwnicy) jest ściśle rozgraniczone, nie ma miejsca na wahania bądź rozterki moralne, nie ma miejsca dla Szarości.

Niektóre z komputerowych role-playing zachwycają niezwykle staranną grafiką (Might&Magic 4 i 5, seria Beholderów, Darksun), ale gracz nie zazna w światach wykreowanych przez komputer przeżyć, które staną się jego udzialem w czasie prawdziwej sesji. Jak bardzo wciągające i niebezpieczne może być przejście ze świata rzeczywistego do świata systemu role-playing, niech świadczy fakt, iż w USA zdarzaly się samobójstwa graczy, których postać ginęla w czasie gry! Widać z tego, że dla niektórych osób o slabszej psychice świat gry może stać się ważniejszy i bardziej rzeczywisty od świata realnego. Ale też świat systemów role-playing może zauroczyć i wciągnąć. Niewiarygodnie rozbudowany, wykreowany dzięki talentowi, niezłych czasem, pisarzy, a przede wszystkim świat żywy, podlegający ciąglym zmianom, świat "reagujący" na zachowania bohaterów. Tego wszystkiego, niestety, nie osiągniemy w czasie zabawy z komputerem. Ale ponieważ role-playing bardzo mocno wdzierają się na rynek komputerowy (choć nie mają tu jeszcze pozycji tak mocnej, jak gry przygodowe) warto, sądzę, omówić najważniejsze cechy charakterystyczne tego typu programów.

Sceneria RPG zdecydowanie odwoluje się do fantasy czyli "pelnej cudowności". A więc magia, rycerze, stwory znane z baśni, mitów i legend. Obserwujemy jednak wdzieranie się do RPG elementów science-fiction. I tak obok quasi średniowiecznych światów znanych z cyklów Ishar, Eye of the Beholder, Krynn czy Lands of Lore, Betrayal at Krondor lub Dungeon Master mamy również możliwość odwiedzenia krain, w których nauka i technika idą ramię w ramię z cudownością (seria Might&Magic, Wizardry) lub nawet krain doglębnie stechnicyzowanych (Hired Guns, Perihelion).

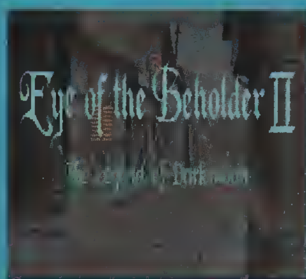
Niektórzy producenci oferują nam tylko mniej lub bardziej interesujące wędrówki po labiryntach (Eye of the Beholder, Dungeon Master, Dungeon Hack), inni próbują olśnić bogactwem i różnorodnością przedstawianego świata (cykle Might&Magic, Ishar, Wizardry, Magic Candle, również Arena, Blade of Destiny, Darklands, Darksun, Lands of Lore). Nie poprzestają na klaustrofobicznych podróżach po lochach, kopalniach i wieżach, lecz proponują nam wycieczkę do krain "kompletnych", a więc takich, gdzie napotykamy miasta i wsie (a w nich gospody, akademie, świątynie, sklepy), gdzie przedzieramy się przez lasy, pustynie i śnieżne pola, zdobywamy górskie szczyty, a nawet żeglujemy po oceanie (Magic Candle).

Wydaje mi się, że wlaśnie w tym kierunku będzie szedl rozwój komputerowych RPG. W stronę urealnienia świata gry i nasycenia go. Jak dlugo bowiem można wałęsać się po pajęczynie korytarzy, szukać fałszywych ścian i otwierających drzwi kluczy, przekładać dźwignie i naciskać ukryte przyciski (a więc schematy beholderowe). Sądzę, że dobre to bylo w pierwszym etapie rozwoju RPG, etapie, na którym programiści nie dysponowali jeszcze dzisiejszymi możliwościami, a i dostępny przeciętnemu użytkownikowi sprzęt pozostawial wiele do życzenia. Teraz, kiedy zniknęly bariery objętościowe (w związku z popularyzacją gier na kompaktach), kiedy komputery osobiste są coraz szybsze (standardem powoli stają się 486DX z 8 MB RAM oraz A1200 z HD i 6 MB RAM) twórcy gier mogą już rzucić na szalę wszystkie umiejętności, skorzystać z niedostępnych dotąd metod i usprawnień.

Podstawową kwestią, jaką będą musieli się zająć programiści, jest urealnienie świata gry, a więc stworzenie olbrzymiej (bądź może nawet nieograniczonej, jeśli wejdą na rynek programy samogenerujące) ilości możliwości tak, aby grę można bylo skończyć na wiele różnych sposobów, by świat reagowal na gracza w zależności od tego, jak gracz się zachowuje. Ale to, niestety, śpiew przyszlości i na razie glównie możemy obserwować zafascynowanie programistów tworzeniem coraz to nowych efektów specjalnych i rozwijaniem grafiki. No, ale może w końcu im się to znudzi i zajmą się poważnymi sprawami, a nie malowaniem komputerowych obrazków.

Tyle na dzisiaj tytulem wstępu. Za miesiąc dalszy ciąg rolplejowego przeglądu wydarzeń. Omówię wtedy najważniejszy dla RPG element, tj. jego bohatera, gdyż bez nigo role-playing nie ma prawa istnieć. Ale to dopiero w następnym numerze.

Jacek Piekara













ANOTHER WORLD
US Gold

Inne światy, inne komputery. Wprawdzie kody do tej gry na Amigę podaliśmy w ŚGK 7-8/93, ale okazuje się, że kody dla rasowych niebieskich są całkiem inne:

etap 1 - LDKD
etap 2 - HTDC
etap 3 - CCLD
etap 4 - LBKG
etap 5 - XDDJ
etap 6 - FXLC
etap 7 - KRFK
etap 8 - KLFB
etap 9 - TTCT
etap 10 - XRJT
etap 11 - HBHK
etap 12 - TFBB
etap 13 - TXHF
etap 14 - CKJL
etap 15 - LFCK

BIO MEANCE

Biologiczna siła wędrowca. Łażenie po drabinach, platformach i innych ceglanych murach może być kosmicznie bajecznym zajęciem dla tych, którzy wiedzą jak iść. Jeżeli masz kłopoty z chodzeniem po platformie Apogee, to zanim usłyszysz dziwny dźwięk powinieneś wcisnąć klawisz "góra", a następnie dać ognia (Fire). Ogień pojawi się w postaci kuli ognistej, która wypłynie z Twojej istoty. Pamiętaj jednak, że kula ta jest porównywalna do uderzenia w łeb i zatraca Ci hitpointy. Co może zdziałać taka kula, dowiesz się z gry. Ważne, żebyś nie niszczył tego, czego niszczyć nie trzeba. Sprzątaj z nami!

PRIVATEER
Origin

Wprawdzie daliśmy czadu kosmicznym buntownikom w ŚGK 4/94, ale Ci którzy nie bardzo znają się na intrygach z monitorem dyskowym i nie bardzo wiedzą, jak trafić do celu oraz Ci, którzy szukają nowych przygód, mogą skorzystać z opcji tworzenia zdarzeń różnych. Gra jest tak fantastyczna, a kosmiczne korsarstwo tak wciąga, że warto spróbować. Na DOSie trochę znać się jednak trzeba. Najpierw tworzysz sobie czasową szufladę vel katalog:

makedir \PRIVATEER\CZAS

Teraz kopiujesz tam specjalny plik, ale ze zmianą nazwy:

copy \PRIVATEER\TBTNE.VDA \PRIVATEER\CZAS\ADVENT.BAT

Teraz koniecznie musisz ustawić cd na swój CZAS:

CD \PRIVATEER\CZAS

Na koniec wystarczy uruchomić coś takiego:

ADVENT SETUP

No i do roboty. Kosmos czeka.

. ROGER RABBIT

Królika Rogera przedstawiać nie trzeba. Małośredni, dowcipny, dający popalić przestępcom i niezupełnie przestrzegający prawa. Jego myślą przewodnią jest nie dać się złapać, no i marchewka, oczywiście. Kto ma dosyć tej marchewki i sam nie wie, jak z tego wyjść, może wcisnąć Ctrl, Alt i F5. To pomoże przenieść się do następnego etapu. Niekoniecznie łatwiejszego.



ARMY MOVES
Dynamic

Gra jak gra - nic dodać, nic ująć, a jedynie walczyć. Aby uzyskać lepszą odporność w części pierwszej gry, należy jednocześnie wcisnąć Alt, D oraz 1. Szersze rozgryzienie drugiej części gry jest możliwe po wpisaniu kodu 101069. Wciśnij jednocześnie Alt, J oraz 1 dla uzyskania odporności w części drugiej.

BILL'S TOMATO GAME
Psygnosis

Prosta gra w pomidory. Pomidor tu, pomidor tam, a kto nie złapie, ten pomidor sam. Po udanej grze doradzam po prostu ugotować zupę pomidorową, która może się okazać nawet lepsza, niż sama gra. Bierzemy kilka pomidorów, wrzucamy do wody i... No, już dobrze, dobrze. Wciśnij klawisz HELP, a wszystko okaże się jasne. Śmieszne, że każda gra wypluwa inne kody.

CHARLIE CHIMP 2

Prosta gra dla dzieci. Chodzi Mikołaj po drabinkach i zbiera skarby dnia codziennego, czyli zwykłe literki. Jeśli jednak okazałoby się, że świat ten jest dla Ciebie nieco za trudny, to powinieneś sobie dać bobu lub ponaciskać następujące literki:

HELP - przeskakiwanie etapów
B - etap premiowy
E - etap dodatkowy
1 - kij do baseballa
2 - kij do hokeja
3 - rakieta tenisowa

CYBERPUNKS
Core Design

Cyberpunki to takie fajne, kolorowane ludki z czubami. Chodzą sobie po ulicach i tłuką, co popadnie. No, może to skiny tłuką. Cyberpunki jedynie dają sobie czadu. Cokolwiek by to miało znaczyć. W każdym razie cyberpunki poznać po kolorach, a z nosów sterczą im cyferki. Kto to widział?! Jeśli koniecznie chciałbyś zaliczyć kolejne misje (nie mylić z misiami), to powinieneś wpisać:

misja 1 - *471174*
misja 2 - *159361*
misja 3 - *066990*
misja 4 - *135642*

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY
Alternative Software

Dinosaurowa agencja detektywistyczna! No, może tym razem dinosaury są małe i jakieś takie sobie byle jakie, ale grać nimi się da. Nuda w etapach może być wykluczona następującymi kodami:

etap 1 - *DINODICK*
etap 2 - *JURASSIC*
etap 3 - *DINOSORE*
etap 4 - *DINOMITE*

DISPOSABLE HERO
Gremlin

No to co, jest się w końcu tym bohaterem, czy się nim nie jest?! Oczywiście, że się jest. Trzeba tylko pamiętać o małym zabiegu technicznym: należy udać się na tabelę najlepszych wyników, przytrzymać LPM i wpisać EUPHORIA. Po przejściu do ekranu głównego odkryjesz dodatkowe menu, które pomoże Ci uporać się z problemami strzelca pokładowego. I niech Ci ta euforia nie zawróci w głowie, bo może być źle.

DRIVIN' FORCE
Digital Magic

Fantastycznie szybka gra próbująca naśladować jeżdżenie tym, czym się jeździć nie da. Jeżdżenie ma to do siebie, że jest błyskawiczne i nie wiadomo, kiedy się kończy. Czasami nawet nie wiadomo, jak zatrzymać samochód, gdy wyleci niechcący z toru. Na ekranie tytułowym spróbuj kliknąć na dwa "i" w wyrazie "Drivin". Potem wszystko już pojedzie jak z płatka. Szczególnie po wyjściu z toru.

ELITE
Ariola Soft

Elite, to pierwsza gra wszechczasów. Drugą jest oczywiście

TRIKI



Frontier. Teraz każdy gra w kosmiczne przygody na obrzeżach kosmosu. Trików do Frontiera szukaj w ŚGK 4/94. Kto jednak chciałby spróbować pobawić się w Elite klasyczną, to oprócz odpowiedniej, czystej dyskietki powinien się zaopatrzyć w dużą dozę cierpliwości i kosmicznego paliwa (mogą być orzeszki). Komu mimo tego nie udaje się zdobyć większych zasobów finansowych dla pokrycia kosztów podróży międzygalaktycznych, powinien skorzystać z naszej pomocy. Przed pytaniem o hasło należy wpisać SARA i następnie właściwe słowo. Wciśnięcie klawisza "+" z klawiatury numerycznej wprowadzi Cię na ekran trików. Innym ciekawym sposobem poradzenia sobie z kosmicznymi piratami, szczególnie korzystnym dla posiadaczy A600 nie posiadających klawiatury numerycznej, jest wciśnięcie klawisza Help. Oprócz tego można jeszcze zmienić liczby przy odpowiednich bajtach. Robi się to przy pomocy edytora dyskowego. Zmieniasz kolejne, zapisane szesnastkowo, bajty danych:

bajt	wartość	efekt
23	*02*	większa ładownia
1F	*46*	paliwo na 7 lat świetlnych
18	*FF*	dawka kredytek
79	*01*	dawka złota
75	*01*	dawka komputerów
4C	*01*	dawka niewolników

Życzę Ci wielu lat kosmicznej otchłani pod sterami. Gra została opisana w ŚGK 1/93.

FLOOD
Electronic Arts

W sumie gra jak gra, można sobie trochę postrzelać w kosmosie. A kto chciałby trochę więcej, ten powinien skorzystać z kodów do poszczególnych etapów:

1. FROG
2. YEAR
3. QUIF
4. LONG
5. WORD
6. FRED
7. WINDE
8. GRIP
9. TRAP
10. THUD
11. FRAK
12. VINE
13. JUMP
14. NILL
15. FOUR
16. GRIT
17. ZING
18. JING
19. LIDO
20. POOL
21. HATE
22. REED
23. LIME
24. QUID
25. WING
26. FLEE
27. GIGA
28. HEAD
29. LOOP
30. SING
31. JOUX
32. PINK
33. GOGO
34. LETS
35. QUAD
36. BRIL
37. EGGS
38. HENS
39. NAIL
40. SOAP
41. FOAM
42. MEEK

JURASSIC PARK
Ocean

"Park Jurajski" oglądał chyba każdy. Nie każdy jednak pamięta, że był też inne filmy o monstrualnych potworach. Weźmy choćby taką "Godzillę. Albo "King Konga". Albo "Zaginiony świat". Wracając jednak do gry. Jeśli chcesz się spotkać z innymi gadami, powinieneś wpisać kolejne numerki:

etap 2 - *B5A48352*
etap 3 - *D5F4AB62*
etap 4 - *95B48B42*
etap 5 - *85A4834A*
etap 6 - *85B48B42*
etap 7 - *F54C6FAA*
etap 8 - *C57C77B2*
etap 9 - *D56C7FBA*
etap 10 - *A5149F5A*

KRUSTY'S FUN HOUSE
Acclaim

W zabawnym domku Krustiego wszystko może się zdarzyć. A to zabawi Cię trochę różowa myszka, a to clown wyskoczy z ukrycia. Tak to już w zabawnych domkach bywa. Komu znudziły się zabawy na niższym poziomie, powinien wpisać:

poziom 2 - *WHOAMAMA*
poziom 3 - *FLANDERS*
poziom 4 - *BROCKMAN*
poziom 5 - *SIDESHOW*

LEGACY OF SORACIL
Gremlin

W misji "Temple of Sorasil" znajduje się trudna zagadka z teleportami. Oto jej rozwiązanie. Należy wejść w 6 teleport od lewej, a następnie zgodnie z kierunkami w teleporty od strony *WEWWSW*. 1 po krzyku.

LIBERATION
Mindscape

Gra XXVII wieku. Absolutnie fantastyczna w sensie chodzenia tam gdzie jest ciemno, kosmicznie i cybernetycznie. Czasami używasz obwodów komputera, by zyskać informację na czasie. Innym razem przekonujesz się, że należy strzelać, bo jak nie, to sam możesz stać się tarczą. Gra dla wszystkich, którzy chcą lepiej i więcej - i nauczyli się angielskiego. Uwaga, darmowo można uzyskać informację o Toyogonie. Gdy facet będzie Cię zapewniał, że to nieco kosztuje, przejdź do menu, które oferuje możliwość naprania kogoś po pysku i powiedz cwaniaczkowi, że o tym myślisz. Informacja będzie za darmo. Czasami może się zdarzyć, że w pierwszej misji wpadnie Ci do ręki Data Cryatal. Być może pomoże on Ci w znajdowaniu tych, którzy poginęli złapani. Być może nie... kto to wie.

STARDUST
Bloodhouse

Kosmiczny kurz zapycha oczy kamer wizyjnych. Statek strzela ogniem laserowym, żeby zniszczyć to, co w kosmosie obce. A obce jest wszystko - szczególnie gdy blokuje przelot w tunelu. Trójwymiar w pełnej gamie. Strzelaj tam, gdzie sam diabeł już nie strzela. Kosmos jest tylko dla tych, którzy zrozumieli jedność wszechświata... albo dla tych, którzy znają kody do poszczególnych etapów:

etap 1. *BCQQAAAAAGGN*
etap 2. *CCSAQAAAALOO*
etap 3. *DD5AQAASANMN*
etap 4. *EDSAQAQTANKM*

SUBURBAN COMMANDO
Alternative Software

Podmiejska drużyna sama się wycina. No, może nie całkiem sama. Rakiety naziemne, latające stwory, a wszystko w atmosferze rur i zapachów skanalizowanych. Komu nie odpowiada miejsce pracy, może przenieść się dalej przy pomocy kilku dużych literek:

etap 2 - *PIXIEDIXIE*
etap 3 - *THOMAS*
etap 4 - *POSTMANPAT*

SUPERFROG
Team 17

Superżaba w krainie zachodzącego słońca i muchomorów. Idzie sobie, czasami podskoczy, a życie upływa na łapaniu jeży i demobilizowaniu innych strasznych przeszkód. Kamienna pustynia. By stać się niezwyciężonym wystarczy wcisnąć klawisz F10 (każdy z Was ma taki pod lewą pachą). Teraz można dodatkowo wpisać "1N" i da to Ci siłę do przeniesienia się na koniec danego etapu.

THE SPY WHO LOVED ME
Domark

Jeśli okazuje się, że nie dajesz sobie rady ze szpiegowaniem i że to Ciebie zabijają, a nie Twojego najlepszego wroga, to na ekranie tytułowym wpisz:

MONEYPENNY

a otrzymasz niewykańczalną ilość żyć. No, to do wykończenia, ehm, to znaczy - do zobaczenia.

Wasz Tomasz



KONKURS GIGANT



ROZWIĄZANIE

Jak się okazało, nasz konkurs wcale nie był taki łatwy, jakby się zdawało. Rozwiązań nadeszło do nas bardzo wiele, ale tylko nieliczne były w pełni poprawne. Największe trudności sprawiło Wam zadanie nr 2. Mylnie podawaliście ilustrację z gry **History Line 1914-18** jako ilustrację z gry **Transarctica**. Aby wszystko było jasne, podajemy pełny zestaw prawidłowych odpowiedzi.

ZADANIE 1:	ZADANIE 2:	ZADANIE 3:
1. A	1. Civilization	1.Master of Orion
2. B	2. Dune	2.Alone in the Dark 2
3. A	3.History Line 1914-18	3.Goblins 3
4. C	4. Eye of the Beholder	4.Stardust
5. B		5.Doom
6. B		6. Sim City 2000
7. C		
8. A		
9. A		
10.B		

ZADANIE 4:

"Z nami wygrasz"

W kilku Waszych listach skarżyliście się, że konkurs wymaga przekopywania numerów ŚGK, a nie wiedzy. Zdecydowanie odpieramy ten zarzut. Jeśli ktoś dobrze zna rynek gier komputerowych, jeśli jest na bieżąco z nowościami, bez żadnych "pomocy naukowych" powinien sobie poradzić z zadaniami. Natomiast z uwagi na tych mniej zaawansowanych skonstruowaliśmy nasz konkurs tak, żeby i oni mogli wziąć w nim udział. Im faktycznie potrzebny był rocznik ŚGK. Taki zabieg miał być - i był - ułatwieniem, a nie utrudnieniem. Krytykowaliście także nagradzanie za rozwiązanie konkursu w całości, podczas gdy wolelibyście osobny zestaw nagród za każde zadanie. Można było i tak, ale czy wtedy nie byłoby za łatwo? Przecież chodzi o to, żeby wygrali najlepsi.

Dość tych sporów. Obok publikujemy nazwiska zwycięzców. Dzięki naszym sponsorom (firmie **IPS Computer Group**, **księgarni Read Me** oraz wydawnictwu **Alfin** czyli naszemu) każdy z wygranych otrzymuje nagrodę w postaci gry komputerowej, książki traktującej o komputerach oraz półrocznej prenumeraty ŚGK. **Gratulujemy!**

Następny Konkurs-Gigant, choć może w nieco innej formie, już w numerze grudniowym.

redakcja

JACEK GIERCZYCKI
Prudnik, woj. opolskie

PIOTR WOJTAŚ
Bydgoszcz

PIOTR KUTZIAS
Zabrze

DARIUSZ SZARMACH
Szczecin

PIOTR STASIAK
Biała Podlaska

MARCIN RAKALSKI
Kielce

ALOJZY RYBCZYŃSKI
Barcin

ARKADIUSZ PIĄTEK
Włocławek

ROBERT KOSTECKI
Katowice

ANDRZEJ WRONA
Gdańsk

TRYBUNA

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł .....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
kod pocztowy	kod pocztowy	kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł .....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę.

Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo w którym ma się ukazać ogłoszenie:

- ☐ AMIGOWIEC
- ☐ Świat Gier Komputerowych

BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI

UWAGA: OGŁOSZENIA NALEŻY PRZESYŁAĆ NA KARTACH POCZTOWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla BANKU
zł	zł	zł .....
słownie	słownie	słownie
WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko	WPŁACAJĄCY imię nazwisko
ADRES	ADRES	ADRES
kod pocztowy	kod pocztowy	kod pocztowy
na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz	na rachunek: Bank PKO S.A. w Bydgoszczy 5.09011-400933.9-2511-30-111.0 P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o. ul. Świętojańska 2/7 85-017 Bydgoszcz
Opłata zł	Opłata zł	Opłata zł .....
podpis przyjmującego	podpis przyjmującego	podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że W. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ PRENUMERATĘ NASZYCH CZASOPISM: AMIGOWCA, ŚGK ORAZ DYSKIETEK PUBLIC DOMAIN, ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚGK A TAKŻE DYSKÓW P.D. OFEREUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWCA	**9-10/93; 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8,**
+	**9/94**
ŚGK	**11-12/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8,**
+	**9/94**
DYSKI PD	**1/92 do 12/92; A, B, C**
+	**1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93**
+	**1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9/94**

Jednocześnie informujemy, że W. "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 45-51-18, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

I Aby zaprenumerować AMIGOWCA, ŚGK lub dyski Public Domain, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
- 138 000 za 6 wydań AMIGOWCA / ŚGK lub
- 276 000 za 12 wydań AMIGOWCA / ŚGK od dowolnie wybranego numeru.
- 228 000 za 6 dyskietek Public Domain od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne
1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
- 23 000 za numery AMIGOWCA
- 23 000 za numery ŚGK
- 48 000 za każdą dyskietkę PD
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 listopada 1994 roku.

Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę ŚGK od numeru:

Zamawiam prenumeratę **AMIGOWCA** od numeru:

Zamawiam prenumeratę **Dysków P.D.** od numeru:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	Nr	EGZ	CENA

SUMA:

SEPTIMA COMPUTER

Instalujemy kompletne systemy
DTP i Video
Oficjalny reseller Commodore™

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(9⁰⁰-16⁰⁰) poniedziałek - piątek



Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dało to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustaleniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykłej wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem.
Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesień i 64 polskie czcionki.

Page Stream 3.0

9 mln



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcję śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

*type*SMITH 2.0

4 mln

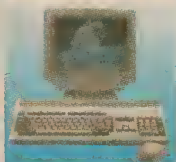
AMIGA 4000



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki slotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta.

na tel.

AMIGA 1200



W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video.

na tel.

AMIGA CD32



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG).

na tel.

Video System



Personal Animation Recorder
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka. **od 76 mln**

Sunrize AD 516
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie. **od 39 mln**

Opal Vision
24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksowanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych. **na tel.**

Akcesoria DTP

PICCOLO
24-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 1/2 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS. **od 12 mln**

Fastlane Z3
Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem<=20 MB/s
Szybkość pracy z dyskiem <=10 MB/s (synchronicznie) lub <=7 MB/s (asynchro.) **od 10,2 mln**

Skanery Serii EPSON GT 6500/8000
Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR. Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności. **od 25 mln**

Oprogramowanie do skanowania PicoScan
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter. **od 5,9 mln**

wszystko dla AMIGI 1200

Blizzard 1220/4 - Turbo Memory Board
Rozszerzenie 4/8 MB FAST RAM wyposażone we własny procesor MC 68020/28MHz i podstawkę pod koprocesor MC 68881/68882 PLCC. 280% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP RAM. **od 7,54 mln**

AT-ONCE CLASSIC
Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości. **1 mln**

MTec A1204
Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocesor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP RAM. **od 5,6 mln**

MTec A1230/28 RTC
Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz. Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI. **od 10,5 mln**

Ariadne i Liana



Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawka pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Parneta. **od 3 mln**

Cyberstorm



Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0 -128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet. **od 29 mln**

MICROVITEC



14 " monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0.28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchylanie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPR II.
- 12.500.000

EMPLANT MAC/486 DX 40



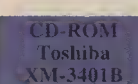
Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingu z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso).
- na telefon

EGS

24 bitowy system EGS dla każdej karty graficznej (Retina, Visiona, Picasso, IV-24, Domino, Merlin) i dla dowolnej Amigi.
od 2.700.000 zł.



W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki DataType.
dla A4000/3000 **- 3.000.000 zł.**
dla A2000/500 **- 2.700.000 zł.**



Podwojona prędkość przesyłu danych, złącze SCSI, Multisession, czyta format PhotoCD.
- 9.200.000 zł.

Digi ton Soud Studio 2
Digi ton Soud Studio 2 + sampler mono
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo
Digi ton Soud Studio 2 + sampler stereo pro
Super Memo
Firma
AMISłownik
Iltagoras
Atlantyda
Karciarz
Bank Danych II
Kosztorys
Skarabeusz
Ortografia
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL
Real 3D v2.47 AMIGA
Real 3D CLASSIC AMIGA
Real 3D WINDOWS
TV - PAINT V.2.0
TV - PAINT V.3.0 (od października)
IMAGE - FX.v1.5
IMAGE - FX/EGS/ dla posiadaczy karty GVP
ADPro PAL v.2.5
ADPro CONVERSION PACK
ADPro PRO CONTROL
ADPro EPSON SCANNER DRIVER
ADPro HP SCANJET IIc DRIVER
MORPHPLUS
CINEMORPH
OBI OBJECT INTERFACE
MEDIA POINT v 3.0
SCALA MM 211
SCALA MM 300
CygnusED prof v.3.5
Trueprint 24

Genlock AX
Genlock AX-YC
Genlock AX-20
Generator Efektów GE-110
Matryca EP 200 RGB-YUV
Digi Lab 2.0
Video Korektor VZ-201
Tuner telewizyjny
EPSON LQ 100 drukarka

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem. Do realizacji zamówienia wysyłkowo niezbędny jest kontakt telefoniczny. Do przesyłki doliczamy koszt wysyłki i pobrania.
Ze względu na częste i nieprzewidziane zmiany kursu walut ceny mogą ulec zmianie.